2/97 CYBERMEDIA

FERNOST FRIVOL: NACKTE HAUT AUF CD

S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 875,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PLAYSTATION-POWER

Rage Racer

90% Das ultimative Rennspiel auf dem Prüfstand

Resident Evil 2

ANGESPIELT: MAN!AC in der Stadt der Toten

Mechwarrior 2

ENDLICH: Roboter-Randale auf der Playstation

20 SEITEN

NINTENDO 64

Live aus Japan: Sport, Rollenspiele & 3D-Action

82% Mario Kart 64 70% Cruis'n USA

77% Shadows of the Empire 88% KI Gold





FORTSETZUNG FOLGT

Nehmen wir Hollywood als Vorbild, dann wissen wir ja schon, wo's langgeht: Erfolgreiche Produkte werden mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit fortgesetzt. „Stirb langsam", „Jurassic Park", „Krieg der Sterne" – der zweite, dritte oder vierte Teil eines Blockbusters ist deutlich weniger risikoreich wie die Produktion eines ganz neuen und somit unbekannten Films.

Läßt man die letzten Videospiel-Monate Revue passieren und schaut sich die Ankündigungslisten für 1997 an, dann stellt man mehr oder weniger erstaunt folgendes fest: Original-Entwicklungen sind selten, Fortsetzungen mehr gefragt denn je. Damit meinen wir nicht die Sportspielserien – was soll man da noch groß erfinden? Ein erfolgreicher Charakter, ein gewinnbringendes Trademark, die Vermarktung ist grenzenlos. „Street Fighter" werden zu Knobelisten, aus „Ridge" wird „Rage" – nur Nintendo überspringt stets 62 Folgen und setzt jeden 16-Bit-Erfolg mit dem Kürzel „64" fort.



Auf den ersten Blick ist das völlig harmlos; solange die Qualität der Updates stimmt, stört sich keiner daran. Zumal dann, wenn man sie aus biederen Bitmap-Szenarien ins gepriesene 3D-Schlaraffenland führt. Allerdings sollten die Entwickler aufpassen, daß sie ihre Helden nicht in zu rascher Folge "updaten": Allen voran Capcom mit Dutzenden von "Street Fighter"-Varianten und Programmroutinen-Transplantationen in ähnliche Spiele verwirrt die Kundschaft. Auch die dritte oder vierte Jam-Session trägt nicht unbedingt zur NBA-Motivation bei – und sei sie noch so "extreme".

Zum Glück lebt das Videospiel mit von der Technik, die sich automatisch weiterentwickelt und somit die Senilitätsgefahr entscheidend mindert. Wir hoffen nur, daß sich die Anbieter aus kurzfristigem Sicherheitsdenken oder langfristig falschen Illusionen nicht selber ein Bein stellen und die Konsumenten mit uninspirierten Fortsetzungen nerven.

THE MANIACS









Sieht man von NBA Jam Extreme ab, das qualitativ nicht an die Vorgänger heranreicht, sind die anderen drei Spiele Beispiele für sinnvolle Updates: Rage Racer ist eine intelligente Fortführung der "Ridge Racer"-Serie, die puzzelnden Street Fighter können sich endlich mal von den Endlos-Fights erholen und KI Gold zeigt, daß auch Bitmap-Prügler heutzutage noch Spaß machen können.

MAN!AC



NEWS

6 In einer kleinen Stadt: Die "Resident Evil 2"-Untoten fallen über einen Vorort her.

10 Endlich das Original: Activision schickt die "Mechwarrior"-Armeen an die Playstation-Front.

30 Das coolste Spiel 1997? "Starfox 64" kam, ballerte aus allen Rohren und siegte – auf der japanischen Nintendo-Messe Shoshinkai.

14 Erotik-Software made in Japan: Christian zockt durch frivole Konsolen-CDs und trifft sich mit keimfreien Fernost-Schönheiten.

FEATURES

IMPORT-TESTS

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS





Die US-Exekutive greift auch bei Untoten hart durch: Die eingebuchteten Zombies beschweren sich über lausige Sanitär-Zustände.



In der Wachstation müßt Ihr Euch noch mit einer Magnum durchballern, später erbeutet Ihr größere Kaliber.

Totentanz in

Officer Leon Kennedy, 16. Februar 1997



Ich erinnere mich noch verschleiert daran, wie der Dorfpfarrer uns mit Geschichten über lebende Tote und das Ende der Welt christliche Moralvorstellungen einbläuen wollte. Gewöhnlich habe ich seine Erzählungen als Abwechslung vom Schulalltag begrüßt, das eine oder andere Mal lief mir sogar ein kalter Schauer über den Rücken - aber niemals habe ich den verwirrten Greis ernst genommen und nachts unter mein Bett geschielt. Als ich vor kaum einer Woche meinen Posten in Racoon City antrat, waren solche Gedanken nicht mehr als Erinnerungen - verborgen hinter den Mauern der Erwachsenen-Realität. Aber jetzt werden diese Mauern von unbarmherzigen Klauen eingerissen, und ich fühle mich mehr denn je wie ein banges Kind.

Vor einigen Wochen hat ein Hubschrauber zwei verletzte Marines zur Polizeistation gebracht - einen stämmigen Burschen und eine zierliche Lady.Ihre Uniformen waren zerschlissen, beiden stand der Schock erlebter Schrecken ins Gesicht geschrieben. Als ich dem Mädchen einen Parker umhängen wollte, lief mir ein Schauer über den Rücken: Ihr Blick war entrückt, ihr Denken noch immer in den vergangenen Ereignissen gefangen. Noch heute frage ich mich, was den beiden Grauenvolles zugestoßen war - kaum eine Stunde nach ihrer Ankunft wurden sie mit einem Jeep ins Hospital gebracht. Der Bericht der beiden muß ganz schön wirr gewesen sein - weder unser Sheriff, noch das Militär konnten sich einen Reim auf ihre Horror-Märchen machen. Trotzdem ging man der Sache auf den Grund: Schon am folgenden Tag stürmte ein Bataillon Marines das Anwesen im benachbarten Forst und verfrachtete eine Gruppe Weißkittel in unsere Zelle.

Irgendein großer Chemie-Konzern sollte Ärger bekommen...

Jedenfalls wurde die Sache unter den Tisch gekehrt, niemand wollte etwas damit zu tun haben - am allerwenigsten das Militär. Die Weißkittel verschwanden eines Morgens in einer schwarzen Limousine auf Nimmerwiedersehen, die Geschichten über Zombies und Höllenhunde waren schnell vergessen. Aber was uns zunächst wie die Ergebnisse eines Fiebertraums vorkamen wurde plötzlich bittere Realität: Als erste beklagte Mrs. Flanders diesen eigenartigen Hautausschlag - nur knapp zwei Wochen nach der Sprengung der Villa. Die alte Dame verstarb noch am selben Nachmittag. Ihre Nachbarn hatten Schmerzensschreie gehört, und Minuten später war ich mit der Feuerwehr in das Haus der Lady eingebrochen. Mrs. Flanders lag auf dem Flur neben dem Telefon - ihr ganzer Körper war von eitrigen Pusteln übersäht.

Jeden Tag wurden mehr und mehr Bürger mit vereiterten Wucherungen ins Krankenhaus gebracht. Vor drei Tagen erhoben sich die ersten Seuchenopfer von ihren Sterbebetten und stolperten orientierungslos aus der Leichenhalle, suchten vertraute Orte auf und richteten unter ihren Bekannten ein Blutbad an. Bis auf wenige Bürogebäude und die Polizeistation stehen von Racoon City nur noch Ruinen. Ich bezweifle, daß hier noch Menschen überlebt haben - und auch ich kann jede Minute an der Reihe sein. Meine Barrikaden werden dem Ansturm der Untoten nicht mehr lange standhalten, bereis in diesem Augenblick höre ich gepeinigtes Stöhnen und Hämmern aus dem Korridor. Neben mir liegen Magnum und Schrotflinte bereit, eine kugelsichere Weste habe ich schon übergestreift. In der nächsten Stunde werde ich den Ausbruch wagen.





Luxusausgabe des "Resident Evil"-Tyrants: Der Bio-Mutant wird von einem massigen Quasimodo-Buckel belastet und schleppt sich träge durch die Gänge.

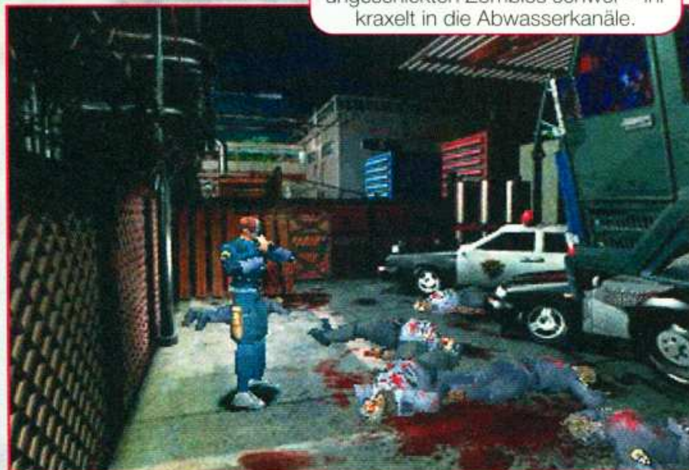


Mit Kletterübungen tun sich die ungeschickten Zombies schwer – Ihr kraxelt in die Abwasserkanäle.

Racoon City



Über den Dächern von Racoon City: Leon hat das Flachdach der Polizeistation erreicht.



Im Vorgänger haben sich die Zombies nur pärchenweise vor Eure Flinte gewagt, mittlerweile rücken Sie im Dutzend an.

Die Rückkehr der genetischen Toten: In "Resident Evil" machten Capcoms Bio-Zombies eine Villa unsicher, in der zweiten "Survival Horror"-Episode fällt die Untotenarmee über einen verträumten US-Vorort her.



Ihr habt vor einer Tür Stellung bezogen: Im engen Korridor können Euch die verschimmelten Kerle nicht umzingeln.

Im ersten „Resident Evil"-Teil habt Ihr noch in herkömmlicher Abenteuer-Manier nach Objekten geforscht und Puzzles geknackt, das Handlungsareal war auf ein Villengrundstück begrenzt. Für den zweiten Teil ihres „Survival Horror"-Abenteuers haben sich die Capcom-Designer auf Zombie-Scharmützel und Horror-Flair konzentriert: Wo zuvor nur ein oder zwei Untote durch düstere Korridore stolperten, hat sich mittlerweile eine ganze Zombiearmee eingenistet. Wer die falsche Tür öffnet oder seine Rückendeckung vernachlässigt, wir in Nullkommanichts umzingelt: Die verschimmelten Burschen verstecken sich in jedem Render-Winkel, in großen Eingangshallen oder auf den Straßen von Racoon City torkeln die lebenden Leichen gleich dutzendweise auf Euch zu. Der Haken: Während Eure Gegnerschar gewachsen ist, müßt Ihr Euch noch immer mit Magnum und Schrotflinte den Weg freiballern. Den ersten paar Zombies könnt Ihr noch den verwesten Schädel wegpusten, doch dann geht Euch auch schon die Munition aus. Wer das umliegende Terrain nicht auswendig kennt und jede Fluchtmöglichkeit sondiert, wird von den stinkigen Kerlen und selbständigen Körperteilen in Stücke gerissen.

Wie im Vorgänger wurden Eurem Held in B-Movie-Tradition Blutdüsen unter den Frack geklemmt: Ist Euch ein Zombiekopf ans Bein gehupft, um sich genüßlich in Eure Polygonwade zu verbeißen, sprudelt eine rote Pixelfontäne aus der Wunde. Im Hintergrund hört Ihr Eure Blutgefäße wie eine Hochdruckdüse zischen.



Besonders hartnäckige Gegner, wie den Gorillazombie, müßt Ihr umrunden und aus sicherer Deckung beschießen.



Auch auf dem Parkplatz haben die Zombies gehaust: Ihr schleicht mit gezückter Schrotflinte durch Autowracks.







Mehr Objektinteraktion als im ersten Teil: Eure Helden marschieren nicht nur über Texturböden, sondern krabbeln außerdem auf Stahlgerüste und Holzkisten.



In einem Hinterhof hat Elza Verbündete gefunden: Zusammen mit einem bulligen Arbeiter und einem kleinen Mädel flüchtet Ihr in die Kanalisation.





Diesmal wurde tiefer in die Effektkiste gegriffen: Auf Flammenflackern und Light-Sourcing mußtet Ihr im Vorgänger verzichten.

Während sich Jungpolizist Leon vor einem Stadtstreifzug aus der Polizeiwache herauskämpfen muß, will eine Leidensgenossin verzweifelt in den Bau einbrechen: Als Euer zweiter Wahlcharakter ist Elza auf ihrem Motorrad in die Stadt gebraust, um eine Motocross-Karriere zu starten. In ihrem Heimatort hat der 3D-Schönheit ungehobeltes Pack nachgestellt, jetzt ist Ihr eine ganze Meute überreifer Verehrer auf den Versen. Instinktiv kämpft sich die junge Frau zur Wache durch und hofft auf Sicherheit beim starken Bitmap-Bizeps eines Officers. Unterdessen watet Leon in Korridoren und Büroräumen durch Leichenteile, um sich einen Weg nach draußen freizuballern. Egal ob als Leon oder Elza – Ihr durchforstet wie gehabt eine gruftige Render-Szenerie nach Munition und anderen Gegenständen. Entgegen dem starr beleuchteten Vorgänger wurde das Horror-Ambiente mit schummrigem



Blutige B-Movie-Tradition: Nach jedem Treffer schießt ein riesiger Schwall Pixelblut in die Kamera.



Leon begutachtet einen Computer-Terminal: Ohne die passenden ID-Karte könnt Ihr den Rechner nicht aktivieren.

Light-Sourcing-Effekten wie Feuerschein und flackerndem Neonlicht abgerundet: Während Leon mit einem Sprite-Feuer im Vorhof zu kämpfen hat, schleicht Elza durch spärlich beleuchtete Korridore und hastet durch das unstete Licht von grünen Strahlern oder roten Alarm-Lämpchen.

Erst wenn sich Eure Helden in die blutbesudelten Arme laufen, beginnt der Haupt-Plot – bisher war alles nur zahmes Überlebenstraining. Bevor Ihr Euch dem Untotenheer auf den Straßen stellt, rüstet Ihr Eure Helden mit stärkeren Knarren und Schutzkleidung aus: Eure Polygonklamotten sind nicht wie üblich selbstreinigend, sondern leiden unter jeder Zombieattacke und sind ein direkter Spiegel für den Gesundheitszustand Eures Charakters. Tänzelt Elza nach wie vor mit hautengem und makellosen Motocross-Anzug durch Racoon City, bleibt Euch das fesche Mädel noch ein paar Stunden erhalten. Ein heruntergekommener Leon mit zerfetzter Weste und blutverschmiertem Texture-Teint dagegen schaut sich schleunigst nach einem Erste-Hilfe-Koffer um. Nach jeder Zombieattacke verschandeln neue Kratzspuren Eure Garderobe, Eure Wäsche haftet blutverklebt auf der Texture-Haut.

Ist Euer Charakter am Stadtrand noch nicht zum Zombie mutiert oder einem Nervenkollaps erlegen, wagt Ihr Euch in den geheimnisvollen Forst: Vor der Sprengung stand hier noch das vergammelte „Resident Evil"-Anwesen. Die Zombie-Hatz nimmt hier Ihr vorläufiges Ende, das Untotenscharmützel weicht vertrackter Puzzle-Logik: Unter den Grundmauern der Villa hat der Chemiekonzern seine Genlabors verborgen. Ihr wagt Euch in das unterirdische Labyrinth vor, um den Seuchenherd ein für alle mal unschädlich zu machen. Aber Achtung! Die kranken Konzernforscher haben noch mehr Bestien ausgebrütet – und diese klobigen Klötze warten nur auf einen unvorsichtigen Kleinstadt-Officer, der einen falschen Schalter drückt und Nährflüssigkeit in die starren Glieder pumpt. *rb*

TITEL: Resident Evil 2
HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: April

FAZIT

Stimmungsgewaltiges Horror-Abenteuer mit Renderszenerie, blutdurstigen Polygon-Kläffern und knallharten Echtzeit-Ballereien.

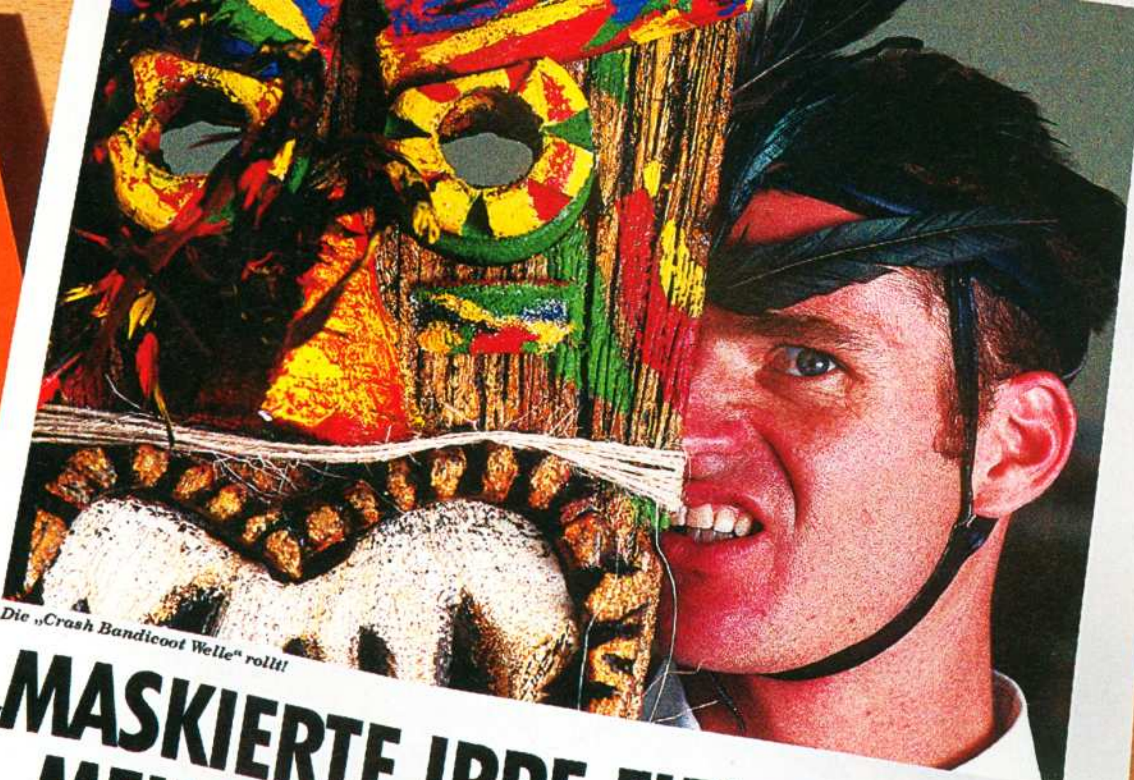


Ausgetrickst: Elza sucht Ihr Heil in der Flucht und schlägt flinke Haken, um ein Hunderudel auszutricksen.



Gegen hungrige Vierbeiner haben auch kräftige Polygonschenkel keine Chance: Die Zombie-Töhlen haben Euch in die Ecke gedrängt.



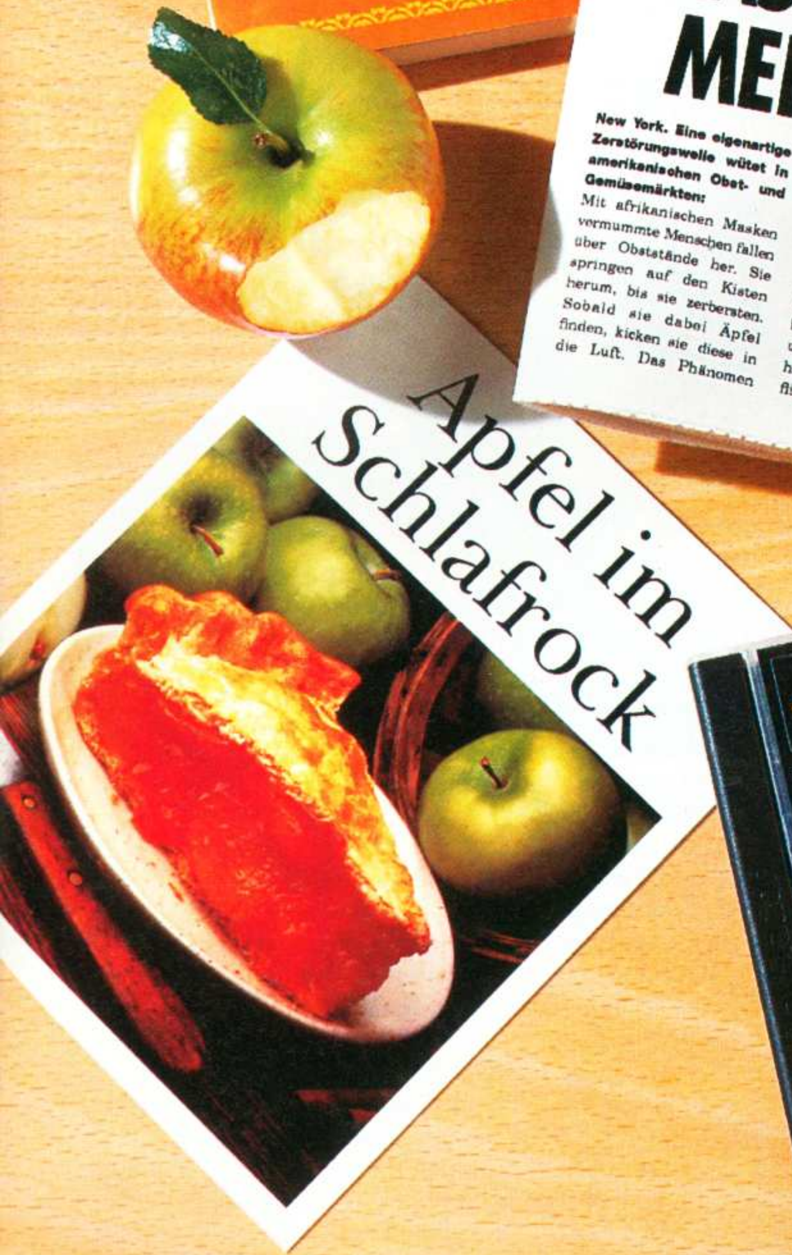

Die „Crash Bandicoot Welle" rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER."

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:
Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die „Crash Bandicoot Welle" genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!", berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten."


Schlechte Zeiten für Obsthändler.

Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!
Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.







IT'S NOT A GAME.















Bombenhagel: Flugminen und Granaten sind nicht zielgenau, aber durchschlagskräftig.



Mission erfüllt: Nach der Zerstörung einer Feindbasis liest Euch ein Landungsschiff auf.

Stahl-Ritter Laser-Junker

Fasas "Battletech"-Empire stürmt die Playstation-Front: Vor über einem Jahr stapften die Roboter-Titanen über den PC, jetzt rüstet Activision die 3D-Schlacht "Mechwarrior 2" für die Sony-Hardware auf.



Lange Läufe, wenig Masse: Die flinken Kampfmaschinen staksen auf monströsen Heuschreckenbeinen durch die Pampa, haben aber kaum Raum für Waffenaufbauten.

FAZIT

TITEL: Mechwarrior 2
HERSTELLER: Activision
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: April

Polygon-Stahlkolosse auf dreidimensionalen Schlachtfeldern: 3D-Action mit taktischem Einschlag nach Brettspielvorlage.

Schon vor Jahren hat sich PC-Entwickler Activison über die Lizenz zu Fasas futuristischem "Battletech"-Brettspiel hergemacht: Mittlerweile werkelt Activisons "Mechwarrior"-Team an aufgemotzten Versionen des jüngsten PC-Hits. Wie im Computer-Vorbild manövriert Ihr Euren Stahlkoloß zwischen Polygonbauten hindurch, liefert Euch Schußwechsel mit gegnerischen Mechs und handelt Verträge mit den Herrscherkasten aus. Roboter-Modelle, Bewaffnung und Hintergrund haben die Activision-Designer streng am Brettspiel-Hintergrund orientiert, "Battletech"-Fans erkennen in den Missionen Parallelen zu Romanen und Tabletop-Regelwerk. Mitte des dritten Jahrtausends haben Hightech-Waffen wie Laserkanonen, Raketenwerfer und Partikel-Projektor-Geschütze Hochkonjunktur. Anstatt die Systeme in Panzer und andere Standard-Vehikel einzubauen, werden die Geschütze an den Rüstungen von über zehn Meter hohen Stahlkolossen montiert: Die "Battletech"-Roboter sind die Titanen der neuen Ära, ihre "Mechwarrior"-Piloten die Ritter mächtiger Herrscherhäuser oder Credit-hungrige Söldner. Wenn der Pilot über Leitern und Montagetürme im Bauch des Riesen verschwindet, wird eine komplexe Symbiose eingeleitet: Findige Wissenschaftler haben im Helm des Hightech-Ritters ein geistiges Interface eingebaut, das Euren Piloten direkt mit dem Maschinenherzen des Mechs kurzschaltet. Jeder Befehl wird in Gedankenschnelle an die Servo-Motoren des stählernen Giganten weitergeleitet – egal ob der Pilot seine Laserwumme blankpolieren oder eine Raketensalve zünden will. Für die Steuerung des Kolosses bedeutet das Interface uneingeschränkte Bewegungsfreiheit und menschenähnliche Agilität: Entgegen herkömmlicher Kriegsmaschinerie halten weder Schlamm, Bäume noch Schneetreiben Eure Maschine auf, Hindernisse werden ausgerupft oder plattgetrampelt. Die einzige Einschränk-ung: Bevor sich der Pilot ins Gefecht wagt und Duelle mit anderen Mechs austrägt, muß er sich für die Tonnage seiner Maschine entscheiden. Wer einen leichten Mech ins Feld manövriert, kann flinker reagieren,





Für "Battletech"-Fans ein Leckerbissen: Die Intros zeigen Vorlagen-getreue Renderscharmützel.





Fasas Roboterschlachten werden auf Hexfeldrastern ausgetragen: Nach rund acht Jahren, vier Auflagen und Bergen von Zusatzmaterial hat sich "Battletech" zum erfolgreichsten Brettspiel gemausert.


Neben der Trainingsbasis macht Ihr Euch mit Steuerung und Außenperspektive (rechts) vertraut.

und


Flakgeschütze steuert Ihr seitlich an: Die computergelenkten Geschütze legen keine Feuerpause ein.

schneller ausweichen und aus der gegnerischen Schußweite hasten. Die Schattenseiten eines Fliegengewichts: Weder Panzerung noch Bewaffnung können mit massigen Mechs wie dem "Warhawk" oder "Marodeur" konkurrieren. Ein, zwei Treffer auf die Brustpanzerung, und die empfindlichen Innereien Eures Giganten sind ungeschützt. Das Duell ist verloren, und Ihr steuert Eure Maschine schleunigst aus dem Schußfeld. Ist der Gegner zu flink auf den Beinen oder sind Eure Hüftgelenke angeschlagen, hilft nur noch ein Verzweiflungsmanöver: Ihr zündet in letzter Sekunde Eure Sprungdüsen, setzt über den Kontrahenten hinweg und kommt mehrere hundert Meter weiter sanft wieder auf. Ihr wendet mit Links- oder Rechtstastern Euren Torso herum und beobachtet Euren Gegenspieler: Der insektenähnliche Blech-Bursche kommt mit Heuschreckenläufen auf Euch zugestürmt, schon auf Distanz erkennt Ihr das Mündungsfeuer der MG-Trommel und blendend helle Lasersalven. Ihr erwartet Euer Ende, da hält der Gegner plötzlich inne – die Waffen schweigen, der Mech regt kein einziges Glied. Als Euch die Sensoren einen drastischen Hitzeanstieg bei der gegnerischen Maschine anzeigen, erkennt Ihr Eure Chance: Euer Gegenspieler hat solange den Feuerabzug durchgedrückt, bis die Temperatur seiner Maschine ein kritisches Maß erreichte – Sekunden später sind sämtliche Waffensysteme und die Stromversorgung ausgefallen. Ihr werft einen kurzen Blick auf Eure eigene Hitzeanzeige und registriert zufrieden: Die Wärmeanzeige verharrt wacker am unteren Ende der Skala. Euer Raketenmagazin habt Ihr leergeballert, aber Ihr könnt noch immer ein paar Salven mit dem hitzeintensiven Laser und den Partikel-Projektoren riskieren. Der Einbau zusätzlicher Wärmetauscher hat sich also doch noch rentiert. Die verdammten Dinger haben Euch ein ganzes Missionsgehalt gekostet, aber den Hitzestau verhindert und Euch damit den Hals gerettet. Ihr schaltet in die Außenperspektive und justiert Eure Laser-Kanonen: Gerade als wieder Bewegung in den feindlichen Mech kommt, eröffnet Ihr aus allen Rohren das Feuer. Der Textur-Panzer Eures Gegenübers kocht mittlerweile, Ihr lehnt Euch gemütlich zurück: Wenn sich der Pilot nicht ergibt, wird er in seiner eigenen Maschine geröstet, Ihr schließt in aller Gemütsruhe wieder zum Lastenkonvoy auf und kasiert die Belohnung für eine erfolgreiche Schutzmission. Die Reperaturen an Eurer Maschine werden einen Großteil der Prämie verschlingen, aber mit ein bißchen Glück bleiben noch ein paar Credits für die "hohe Kante". Ihr wollt Euch nicht zu lange auf die Wärmetauscher aus zweiter Hand verlassen, und bis zu einem Arenen-Duell müßt Ihr noch Eure Frontalpanzerung verstärken.

Das im Vergleich zur PC-Version Action-lastigere "Mechwarrior" erscheint im April. *rb*


Euer Söldner erledigt nicht nur Vernichtungsmissionen: Ihr eskortiert einen Güter-Konvoy durch verschneites Terrain.


Ein feindlicher Battlemech hat seine Sprungdüsen gezündet und taucht überraschend hinter einem Polygonmassiv auf.


Zeigt Euch die kalte Stahlschulter: Wer sich so nahe an einen Gegner rantraut, wird meistens zu Schrott geballert.


Euer Gegner muß auf einem Bein über's Schlachtfeld humpeln: Ihr zerlegt Eure Kontrahenten stückweise.

STAR GLADIATOR SORGT FÜR

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

VON DEN MACHERN
VON RESIDENT EVIL
UND STREET FIGHTER.

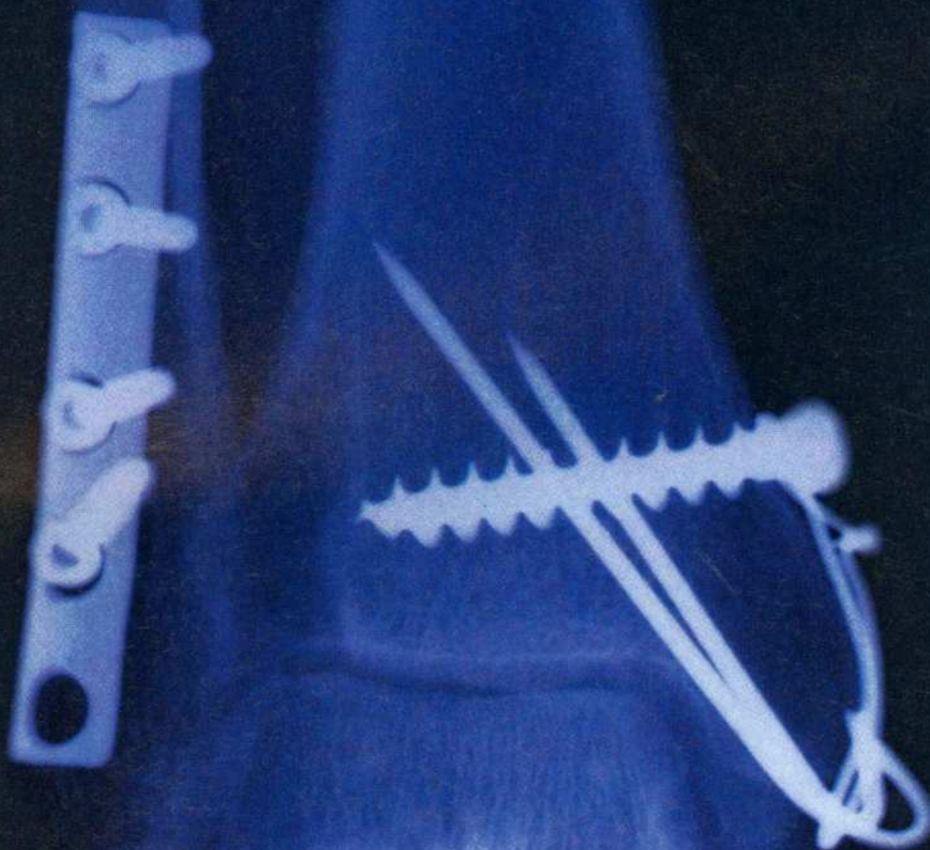
CAPCOM

Die intergalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu

BLEIBENDE ERINNERUNGEN.







MANIAC 12/96: 85%
MEGA FUN 12/96: GOLD GAME, 90%
NEXT LEVEL 12/96: 85%



dreißig Special-Moves warten darauf, Dich zu vernichten. Und worauf wartest Du?

Erotik-Ex

Konsolen, Computer und Erotik: Was auf Europäer wie Feuer und Wasser wirkt, ist in Japan längst alltäglich. MAN!AC stellt Euch einige Saturn-CDs vor, berichtet über Busen-Exzesse und mehr...







Anime-Posen im Spiel (ganz oben) und zur Motivation: Mehr nur für Mahjong-Spieler!

"Mahjong 4Shimai"

Dieselbe Leier wie bei nebenstehender Brettspiel-CD. Statt lächelnder FMV-Damen beim Tanz-Wettbewerb tretet Ihr hier jedoch gegen ein Anime-Quartett an, das kärglich animiert selber zu den Steinen greift. Interessenten ohne Mahjong-Kenntnisse müssen wir (trotz verführerischer Geschöpfe) abraten.

Der japanische Anime-Markt boomt, doch hierzulande ist ein Massenmarkt für Kulleraugen auch mittelfristig nicht zu erwarten. In der Regel profitieren Comics (Manga) und Zeichentrickfilme (Anime) von einem hohen technischen Niveau und begabten Künstlern, die viel Zeit und Talent in die Gestaltung ihrer Werke investieren. In beiden Bereichen Anime und Manga, aber auch in den entsprechenden Videospielumsetzungen herrscht ein reges Interesse an Nacktheit und Sexualität. Auch Teilbereiche der "Erotik-Animes" boomen: Darstellungen sexueller Gewalt erschrecken auf den ersten Blick, vorherrschend ist das Bild der Frau als Objekt, das primär dem Lustgewinn des Mannes dient. Viele frei erhältliche Heftchen und CD-ROMs gehen noch einen Schritt weiter: Bondage-Verrenkungen, sado-masochistische Praktiken und sogar Sodomie sind nicht unüblich. Im Gegensatz zu Deutschland werden Geschlechtsteile grundsätzlich nicht gezeigt – vielleicht sind gerade deshalb Fetische und Accessoires in der japanischen Erotik so bedeutend. Aber auch auch "normale" Pornographie ist vertreten: Insbesondere die ungewohnte Verbindung zwischen den bei uns weitgehend nur aus Trickfilm-Serien bekannten Anime-Stil und der Darstellung sexueller Aktivitäten führt bei Europäern zu zwiespältigen Gefühlen. Allein für erotische PC-Spiele gibt es in Japan fünf verschiedene monatliche Fachpublikationen. Auf allen Systemen tummeln sich Anime-Erotik-



Wir wissen nicht, auf wen die Schönheit oben wartet.



In Japan Massenware: Anime-Kunst im Reich der Sinne.

"Shar Rock Mahjong





Nett am Brett: Leider gibt's frivole Bilder erst nach vollbrachten Mahjong-Taten!











Oben links seht Ihr das zweckdienliche Spielfeld, daneben Schnappschüsse der Laientanzgruppe aus Japan.

perimente









Neben vielen abwechslungsreichen Portraits und Posen dürft Ihr auch im (kärglich animierten) "Schere, Papier, Stein"-Spielchen antreten (rechts oben).



"Private Idol Vol. 1"

Fankult pur: "Idols" nennen die Japaner Ihre Pop-Schönheiten, die von einer millionenschweren Industrie aufgebaut und mit viel Schmalz & Glitter vermarktet werden. An ihre begeisterten Fans, in Japan "Otaku" benannt, wenden sich die Schönen auf Konzerten oder im TV. Drumherum werden Kalender, Poster oder CDs wie diese verkauft: In "Private Idol" betrachtet Ihr ein solches Traummädchen auf Hunderten von Bildern, hört Euch per FMV-Video ihre Hobbies an (auf japanisch!) und spielt eine witzlose Schere-Papier-Stein-Partie. Trotz einiger lasziver Posen bleibt das "Private Idol" züchtig bekleidet. Insgesamt finden sich durchaus einige ansprechende Portraits auf der CD.

Spiele, gezeichnet oder auch als per FMV, befriedigen junge Mädchen mit ungelenken schauspielerischen Leistungen die männliche Kundschaft. Verschiedenste Genres werden mit einschlägiger Kunst bereichert: Vom Rollenspiel über Adventures und RPGs bis hin zu Alibi-Spielinhalten (etwa extrem simplifizierte Knobel- und Poker-Spiele) reicht das Angebot. Vor allem Windows-95-Rechner profitieren vom Boom. Komplexe Anime-Sex-Abenteuer mit knallharten Porno-Sequenzen finden reißenden Absatz. Durch den unverkrampften Umgang mit Sex erweitert sich der Appeal von Spielen um eine zusätzliche emotionale Komponente. Das Sprachproblem hindert jedoch den Kreis der Nicht-Japaner, an der Erotik-Erfahrung teilzuhaben.



Anime-typisch: Extreme Übertreibungen bei den Proportionen.



Beinkleider-Not: Spenden erwünscht!

Auf Konsolen wird vor allem Segas Saturn mit einer Flut von Erotik-CDs bedient. Laut Sega-Manager Torsten Moe sieht Sega Deutschland die Erotik-Flut (im Gegensatz zur japanischen Mutter-Firma) gelassen: Hierzulande versorgen sich Porno-Fans mit einschlägiger PC-Ware, die wesentlich härter ausfällt. Eine Veröffentlichung der Erotik-CDs bei uns ist jedoch nicht geplant, die insgesamt wenig erbaulichen Importe erhalten Fans u.a. bei Dynatex, Tel. 0231/ 5575000. *cb*

Summer Chance"

Acht Mädels warten darauf, von Euch entblättert zu werden. Leider müßt Ihr dafür erst den Mahjong-Profi 'rauskehren und die Damen besiegen, bevor sie sich ihrer Kleidung entledigen. Da selbst nach Drohungen der Chefredaktion kein MAN!AC in den Meringer Mahjong-Verein eintrat, präsentieren wir Euch hier jugendfreie Bilder der Mitspielerinnen: Spielregeln von Euch sind willkommen!



"Ai Iijima: Good Island Cafe"

Ihr werdet Zeuge einer Aufnahme des Songs "Good Island Cafe" der japanischen Sanges-Schönheit Ai Iijima. In Schwarzweiß-Optik sucht Ihr Euch aus vier futzeligen Bildausschnitten denjenigen aus, den Ihr im etwas größeren Fenster näher inspizieren wollt. Habt Ihr vom Schmusesong genug, dürft Ihr per Joypad quasi-interaktiv Fragen an Ai richten: Jeweils zwischen zwei japanischen Sätzen wählt Ihr, danach plaudert Ai aus dem Nähkästchen. Der Erotik-Faktor geht gegen Null, auch die Sprachbarriere hemmt den Spaß am interaktiven Videoclip.







Oben Mitte: Der "interaktive" Videoclip erweist sich als halbgares Murks-FMV.

"The Yakuken Special"

Die frivolste der vorliegenden Saturn-Werke läßt Euch im spieltechnisch höchst anspruchsvollen "Schere, Papier, Stein"-Spielchen gegen insgesamt zwölf Japanerinnen antreten. Nach einem erfolgreichen Duell läßt die Dame Eurer Wahl per FMV ein Kleidungsstück fallen, bevor sie einen absurd-lächerlichen Tanz zur Befriedigung voyeuristischer Zuschauer aufführt. Die Auswahl der Mädchen ist nur zum Teil geglückt: Zwar sehen manche Teilnehmerinnen recht hübsch aus, doch die peinlichen Ausziehversuche und die Kinder-Tänzchen reduzieren den Erotik-Faktor. Wer sich für die naiv-voyeuristische Darstellung weiblicher Reize im heutigen Japan interessiert, kann ja mal probespielen: Zumindest einer befremdlichen Form von kurzfristigem Interesse konnten sich einige MAN!ACs nicht entziehen.



Saturn-Bildtelefon in der Entwicklung

Der Saturn soll als Multimedia-Gerät etabliert werden. Nach dem Modem erscheint im Sommer ein Bildtelefon-Add-On in Japan.

Die Entwicklung des Adapter-Sets wird in Kooperation von Sega Enterprises Japan und der "Nippon Telegraph and Telephone Corp." vorgenommen. Sega kümmert sich allerdings schwerpunktmäßig um Produktion und Vertrieb des neuen Zubehörs. Um das Bildtelefon zu nutzen, wird lediglich ein Saturn, ein herkömmlicher Telefonanschluß und ein handelsübliches Fernsehgerät benötigt. Für einen anvisierten Preis von etwa 30.000 Yen (knapp 500 Mark) erhält man ein Hardware-Add-on, das mit Mikrofon und Kamera versehen ist.
Als Termin für die japanische Markteinführung geht Sega von Frühjahr bzw. Sommer nächsten Jahres aus. Für das erste Jahr peile man einen Absatz von etwa 20.000 Stück an.
Außerdem werden bereits im Vorfeld neue Anwendungen für den Adapter angekündigt: Man plane Programme im Unterhaltungs- und Edutainmentbereich sowie auf medizinischem Gebiet. In Japan wurden bis November '96 etwa 3,7 Millionen Saturns verkauft. Ob der Adapter auch in USA oder Europa kommt, ist noch ungewiß.

Neue Playstation-Modelle für Fernost

Mit neuen Playstation-Versionen umgarnt Sony Japan sowohl Multimedia-Fans als auch potentielle Spieleprogrammierer.

Mit einer schwarzen und einer weißen Playstation-Variante richtet sich Sony an neue Zielgruppen: Im asiatischen Raum wird in wenigen Wochen die "Weiße Playstation" ausgeliefert, eine CPU-mäßig unveränderte Multimedia-Version der Erfolgskonsole. Die Maschine ist mit der normalen Playstation hunderprozentig kompatibel, enthält aber serienmäßig einen MPEG1-Decoder. Somit können Besitzer der weißen Playstation alle handelsüblichen Video-CDs abspielen. Angeblich enthält die Konsole auch einen speziellen Chip gegen Raubkopien und wird umgerechnet knapp 400 Mark kosten.



Black is beautiful: Die "DTL-3000"-Entwicklermaschine erscheint demnächst auch in Europa.

In Japan und den USA steht eine Playstation für Kreative zur flächendeckenden Auslieferung bereit: Die DTL-3000 wendet sich im schwarz-grauen Gehäuse an Hobby-Programmierer sowie angehende Spieleentwickler und wird mit Konvertierungs-Tools, Compiler, Debugger, Kabeln, "Access card" und umfangreicher Dokumentation für umgerechnet rund 1.500 Mark verkauft. An einen MS-DOS-PC angeschlossen, erhält der Käufer so eine vollwertige Entwicklungsumgebung; im Lieferumfang u.a. enthalten ist die Modellierungs-, Animations- und Render-Software "Lightwave 3D", die auch von Westwood, Warp und Universal verwendet wird. Dem semi-professionellen Einsatz stellt Sony verschiedene Internet-Foren zur Seite, auf denen Playstation-Programmierer Erfahrungen, Software und Grafiken austauschen. Das Set wird voraussichtlich gegen März 1997 auch in Europa veröffentlicht.



Sony vertreibt Square-Produkte in den USA

Sony USA nimmt zukünftige Square-Titel in die eigene Vertriebsschiene.

Mit dem Distributions-Deal sichert sich Sony in erster Linie die Lizenz für das aufwendige Rollenspiel "Final Fantasy 7", das in Japan demnächst auf drei CDs ausgeliefert wird. "Dadurch, daß wir Square mit seiner Entwicklungserfahrung und der phänomenal erfolgreichen 'Final Fantasy'-Reihe für die Playstation gewonnen haben, festigen wir unsere Führungsposition", so Shigeo Maruyama, Präsident von SCE America. MAN!AC geht davon aus, daß auch die neue "Aques"-Sportspielreihe von Square (darunter das Polygon-Rennspiel "Grand Champions Rally") unter diese Vereinbarung fällt.

"Legacy of Kain" komplett deutsch



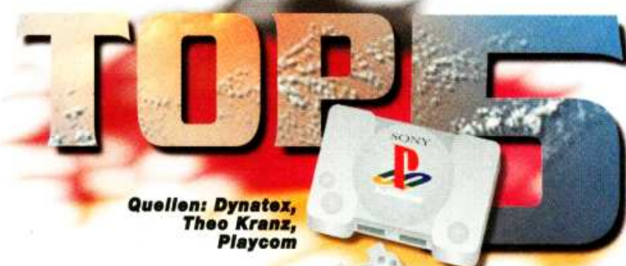
Englischunkundige Abenteurer atmen auf: BMG's "Legacy of Kain" erscheint in einer komplett synchronisierten Fassung.

Um den potentiellen Käuferkreis zu erweitern und sprachlichen Verwirrungen vorzubeugen (teils sprechen die Darsteller des Vampir-Adventures mit schottischem Akzent) entschloß sich BMG zu der aufwendigen Synchronisation. Der Erscheinungstermin verschiebt sich damit auf Anfang März.

"Virtua Fighter 3"-Option

Mit einer optionalen Cartridge wird die Saturn-Version von "Virtua Fighter 3" erhältlich sein. Das Spiel kommt zwar auf CD, mit dieser Karte soll die grafische Qualität jedoch weit über der einer "normalen" CD-only-Version liegen. Was an Technik in dem Modul steckt, ist allerdings noch nicht bekannt.

TOP 5



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /2 **Soviet Strike** — Electronic Arts
Hammerhart: Der gemeine Schwierigkeitsgrad der 32-Bit-Actionorgie stört echte Strike-Veteranen wenig.

2 /1 **Tomb Raider** — Core
Leichtbekleidet: Mit Pistolen und engem T-Shirt schleicht everybodies Darling Lara auf den zweiten Platz zurück.

3 /- **Die Hard Trilogy** — Electronic Arts
Cool: Mit gnadenlosem Sarkasmus mäht sich John McClane durch LA's Passantenschar: Sorry pal, not my day...

4 /3 **Crash Bandicoot** — Sony
Karibisch: Noch immer fahren frostbebeutelte Spieler auf die gelungene Südsee-Inselidylle ab und träumen von wärmeren Zeiten.

5 /- **Disruptor** — Interplay
Geistreich: Mit Hirnschmalz und Plasmalanze zerbröselt Ihr zwar keine Teddies, aber eine Menge böse dreinblickender Roboter.



"Star Gladiator"-Demo-CD abzugeben

Schnell geschrieben und gespielt: Wir verteilen spielbare Demo-CDs des Capcom-Prüglers "Star Gladiator".

Um Euch selbst von den Qualitäten des neuen Capcom-Prüglers für die Playstation zu überzeugen, schickt Ihr uns einen mit drei Mark frankierten und an Euch selbst adressierten Din-A5-Briefumschlag. Wir packen Euch die CD in den Umschlag – der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Galaxis-Duell mit "Star Gladiator": Seht selbst, ob Ihr das Zeug zum Combo-König habt!

"Mission Impossible" erhält 64DD-Unterstützung

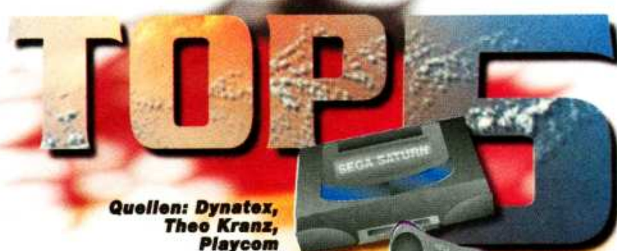
Erneute Verspätung für die Film-Adaption und eine überraschende Ankündigung.

Das von Ocean entwickelte 3D-Actionspiel "Mission Impossible" ist auf den Spätsommer '97 verschoben worden. Außerdem gab Ocean bekannt, daß mit Hilfe des 64DD-Laufwerks neue Levels innerhalb des auf Cartridge ausgelieferten Spiels angewählt werden können.



Feuer frei: Als bewaffneter IMF-Söldner lauft Ihr transparent durch die feindlichen Basen.

Ihr bewegt Euch als Mitglied der "Impossible Mission Force" durch gegnerische Stützpunkte. Das Besondere daran: Die mit der neuen KI "Sool" entwickelten Bewegungsmuster sind logisch nachvollziehbar: Ihr könnt Feinde durch unauffälliges Verhalten täuschen und Euch dadurch Feuergefechte ersparen.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 / - **Command & Conquer** — Virgin
Packend: Auch ohne Speicherfunktion und Mausunterstützung gebt Ihr Euch hemmungslosen Vernichtungsschlachten hin.

2 /2 **Tomb Raider** — Core
Hartnäckig: Auch auf dem Saturn wetzt Lara mit unzureichendem Kälteschutz durch coole Katakomben. Schnupfengefahr!

3 /1 **Daytona CCE** — Sega
Anspruchsvoll: Mit gelungener, wenn auch schwierig zu lernender Steuerung bereiten die Arcade-Renner viel Spaß.

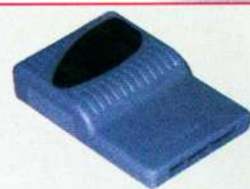
4 /3 **Fighting Vipers** — Sega
Eingesperrt: Was soll man schon anderes tun als schlägern, wenn man im überdimensionierten Hamsterkäfig darben muß...

5 / - **Worldwide Soccer '97** — Sega
Grafikverliebt: Dank der beeindruckenden Optik wagen sogar unsportliche MAN!ACs den einen oder anderen Torschuß.

Peripherie-Flut: Neues für 32-Bit und N64

Neue Pads und Speicherkarten für die 32-Bitter sowie das erste N64-Lenkrad sind ab jetzt erhältlich.

Kein Playstation-Besitzer ohne Speichersorgen: Mit nur 15 Blocks ist die Original-Karte recht eng. Datel's LED-bestückte 360-Slot-Karte erlaubt die 24fache Kapazität – dank intelligenter Datenkompression. Mit einfachen Pad-Kommandos schaltet Ihr zwischen den Bänken um (dauert etwa eine halbe Minute), ein Formatierungsbefehl löscht die gesamte Karte. Die 360-Slot-Card ließ sich im MAN!AC-Test problemlos bedienen und funktionierte einwandfrei, lediglich bei bereits komprimierten Spielständen können laut Anleitung Probleme auftauchen. Die Karte kostet um die 100 Mark und ist über Dataflash oder Händler wie Dynatex zu beziehen. Dynatex verkauft ab jetzt auch farbige Memory-Cards: In grün, blau, rot, gelb, grau oder transparent kosten diese Karten etwa 40 Mark.



360-Slot-Card: Per LED-Display wird beim Umschalten der aktive Bereich angezeigt.



Der "Cyclone" von "Phase 9": Etwas klobiges Pad mit sehr gutem Steuerfeld.

Über Skytronic kommen zwei neue Konsolen-Pads auf den Markt. Die Modelle "Cyclone" (Playstation) und "Odyssey" (Saturn) der "Phase 9"-Serie bieten jeweils justierbares Dauerfeuer und Zeitlupe. Beim Playstation-Pad fiel uns das gute Steuerkreuz und das etwas gewöhnungsbedürftige Design auf (eher für große Hände gedacht), das gut in der Hand liegende Saturn-Pad hat leider ein recht kurzes Kabel. Der empfohlene Preis für beide Joypads liegt bei 59 Mark, sie sind im Fachhandel erhältlich.



Saturn-"Odyssey": Ergonomisches Pad mit Dauerfeuer und Zeitlupe.

Hersteller "Just" bietet Pads für Saturn und Playstation an: Beide gefielen uns durch ihr handliches Design und die üblichen Dauerfeuer-Funktionen. Die Playstation-Pads gibt's übrigens auch als Infrarot-Variante im Doppelpack. Besonders erfreulich ist der empfohlene Verkaufspreis: Knapp 30 bzw. 90 Mark für die Playstation-Versionen und etwa 35 Mark für das Saturn-Pad.

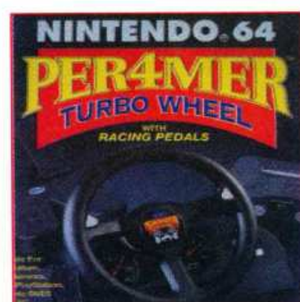


Pads von "Just": Hier die Saturn-Version. Beide Pads sind sehr ergonomisch geformt.

Schnelle Analog-Reaktionen sind zwar auch mit dem N64-Original-Controller möglich, doch jetzt trudelt das erste "echte" Lenkrad samt Fußpedalen für den 64-Bitter ein: Die Verarbeitung des "Per4mer" ist eher bescheiden, er simuliert den Analog-Stick und "verkraftet" somit die meisten N64-Spiele. Test folgt in nächster Ausgabe. (Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000)



Saturn-"Odyssey": Ergonomisches Pad mit Dauerfeuer und Zeitlupe.



Rennfeeling auf dem N64: Das "Per4mer"-Lenkrad in der 64-Bit-Ausführung.

NEWS

...Lara Croft als Filmstar? Möglicherweise wird es schon bald eine Zeichentrickserie rund um die gelenkige Archäologenbraut von Core/Eidos geben. Auch ein Kinofilm scheint nicht ausgeschlossen. Marketing Direktor Larry Sparks (Eidos): "Wir spielen mit dem Gedanken einer Zeichentrickserie und auch eines Action-Films. Es ist ja bereits ein sehr cinematisches Spiel und hat einen sehr starken Hauptcharakter."

•••GTI kauft ein: GT Interactive hat seinen Expansionsdrang noch lange nicht gestillt: Mit der Aquisition von Warner Interactive sichert sich der US-Riese ein weiteres Standbein in Europa mit etwa 70 Beschäftigten und Niederlassungen in Frankreich, Deutschland, Australien und England. Teil des Vertrages ist auch die Übernahme einer Entwicklungsabteilung in Manchester. Frank Herman, Präsident von GTI, betonte vor allem die Wichtigkeit des europäischen Marktes aufgrund des Erfolges der 32-Bit-Konsolen.



Myst 2 - Riven

Sunsoft für Playstation & Saturn, ab Sommer im Handel



Noch detaillierter als beim Vorgänger ist die Rendergrafik der "Riven"-Örtlichkeiten.



Bereits in der Endphase der Entwicklung befindet sich der Nachfolger des beschaulich-kniffligen Adventure-Hits "Myst". In "Myst 2 – Riven" findet Ihr Euch erneut in einer rätselhaft-phantastischen Welt wieder, wo Ihr durch detailliert vorgerenderte Örtlichkeiten in fotorealistischer Qualität wandert und an der Lösung von Rätseln arbeitet.



Ein Buch: Wird Euch der Inhalt weiterhelfen?



Gewagte Brückenkonstruktionen verbinden die Inseln.



Virtual Pool

Interplay für Playstation, ab Frühjahr im Handel



Auch Bram Stoker (seines Zeichens "Dracula"-Erfinder) sagt "Ja" zum virtuellen Pool-Duell!



Nach jahrelanger Wartezeit (die PC-Version setzt bereits Staub an) dürfen bald auch Playstation-Besitzer das Pad einkreiden und anstoßen: Im völlig polygonisierten Pool-Salon zoomt und dreht Ihr die imaginäre Kamera nach Herzenslust, um mit filigraner Steuerung den optimalen Stoß anzubringen. Während vergeßliche Haie in der On-Screen-Bedienungsanleitung Pad-Belegung, Regelwerk und Queue-Bedienung überprüfen, dröhnt kernige US-Rockmusik aus der 32-Bit-Jukebox. Mit nachvollziehbarem Kugellauf und zufriedenstellender Grafik machte die Vorab-version bereits einen ordentlichen Eindruck.

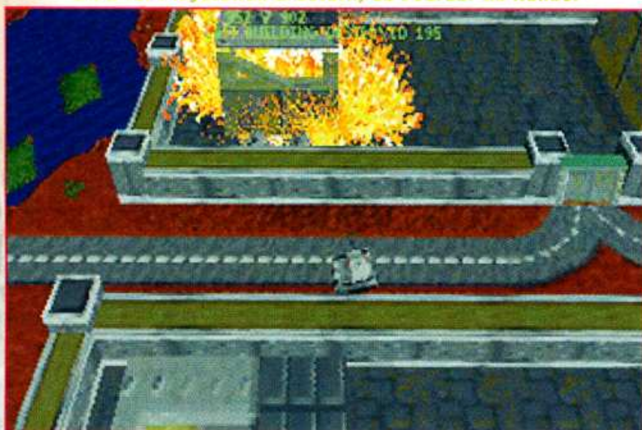


Das Options-menü: Komplexe Queue-Steuerung.



Mass Destruction

BMG für Playstation & Saturn, ab Februar im Handel



Vernichtender Schlag gegen den Computer-Feind: Während das Lager explodiert, seid Ihr schon über alle Berge.



Pazifisten wenden sich mit Schaudern ab, denn in "Mass Destruction" feiern Zerstörung und Vernichtung fröhliche Urständ: Im Stile von "Return Fire" steuert Ihr einen Panzer mit Kanone, Flammenwerfer und Minenleger durch Wüsten-, Stadt- und Eisgebiete. Dabei legt Ihr alles in Schutt und Asche, was Euch vor den Sichtschlitz kommt: Verzweigte Missionen fordern von Euch frühzeitiges Vernichten von Radar- und Aufklärungsbasen, im Eilverfahren zerbombt ihr anschließend gegnerische Stützpunkte und Truppenteile. Profis hetzt der CPU-General "Super Troopers" nach...



Totale Vernichtung im isometrischen "Return Fire"-Stil.



Exhumed

BMG/Lobotomy für Playstation, ab Frühjahr im Handel



Den rötlichen Krebsen macht Ihr munitionssparend mit der Machete den Garaus: Justiert dazu den Blick nach unten!

Mit einiger Verspätung dürfen sich bald auch Playstation-Besitzer am kniffligen Ego-Shooter versuchen: Im ägyptischen Karnak-Tal treiben schaurige Kreaturen ihr Unwesen. Als Söldner dringt Ihr im Auftrag des Pharao Ramses in die Grabmäler ein, um wertvolle Artefakte zu bergen und gegen Mumien, Riesenkäfer und in Arenen hausende Monstren anzutreten. Mit brachialen Waffen (u.a. Flammenwerfer und M16-Sturmgewehr) sowie fiesen Rätseln hält "Exhumed" Euch nächtelang wach. Im Gegensatz zur hervorragenden Saturn-Version soll auf der Playstation eine zusätzliche Über-die-Schulter-Perspektive für mehr Übersicht bei Problemsprüngen sorgen.



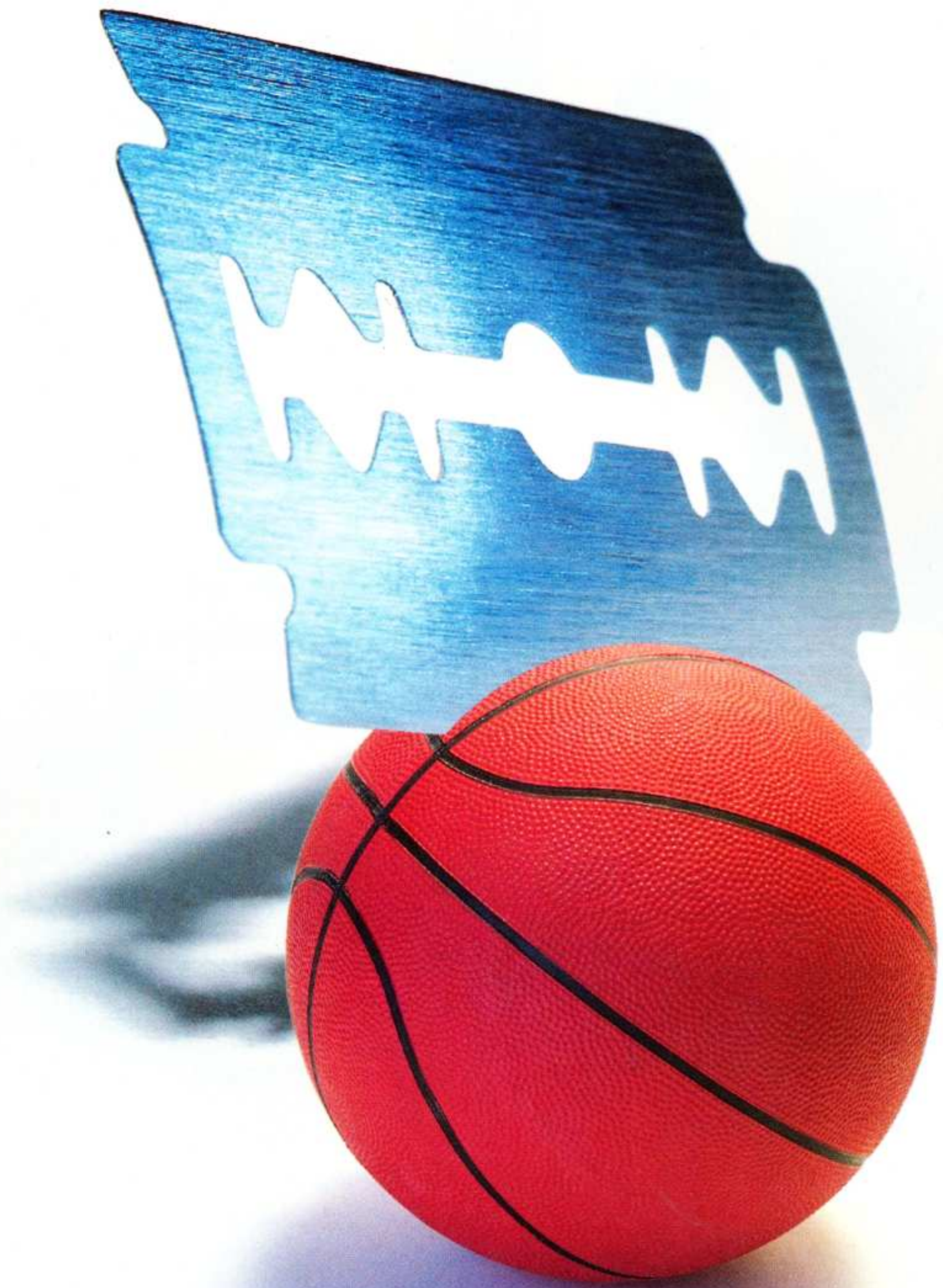
Anubis voraus: Feuert am besten aus der Distanz.



Die meisten Basketballspiele
sind total sterbenslangweilig.

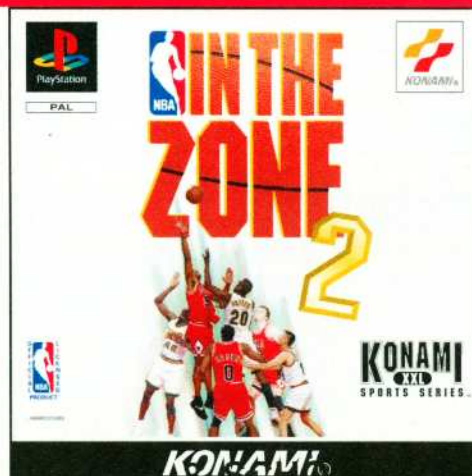


NBA In the Zone 2
ist total scharf.



NBA In the Zone 2.
Total besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das total geile 32-Bit-Gameplay mit total kompletter NBA-Saison, total phantastischer Spielbarkeit, total tollen Strategien, total vielen Variationsmöglichkeiten, total hoher Spielstärke der Teams, total spitzenmäßigen Spieleranimationen, total realistischen Bewegungsabläufen, total starken Spieleffekten und total cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation". Mega Fun 1/97: „Wertung 90 %". Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...". Total.











KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11&68

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28


Dark Savior (SA) 84,–


Destruction Derby 2 (PS) 109,–


Command&Conquer (SA/PS) 99,–


Soviet Strike PS 84,– • SA 89,–

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,– Versand und Läden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,– Porto Ausland DM 18,– • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

Sega Saturn

SEGA SATURN	389,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD UND CHRISTMAS NIGHTS	
SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET	449,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL C&C	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	449,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
EXPLORER CONTROL PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLäNGERUNG	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN	69,-
PISTOLE FßR VIRTUA COP 1&2	
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-
MEMORY CARD 4 MB - ORIGINAL	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (FEB.)	89,-
ACTUA GOLF	89,-
AMOK	84,-
ANDRETTI RACING (FEB.)	89,-
AREA 51	94,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATMAN FOREVER	89,-
BEDLAM (FEB.)	94,-
BLACK DAWN (FEB.)	89,-
BLAM! MACHINEHEAD	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BUG TOO !! (FEB.)	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	89,-
DARK SAVIOR (JAN.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DISCWORLD	79,-
DRAGONHEART (JAN.)	89,-
EARTHWORM JIM 2	89,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (FEB.)	84,-
FRANKENSTEIN (FEB.)	89,-
GRID RUN (FEB.)	94,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	104,-
HEXEN (FEB.)	84,-
IRON & BLOOD (JAN.)	89,-
KRAZY IVAN	94,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MAGIC THE GATHERING (FEB.)	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	89,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	94,-
MR. BONES	84,-
NBA JAM EXTREME	79,-
NBA LIVE 97 (FEB.)	84,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97 (JAN.)	84,-
NHL POWERPLAY '96	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGOON 2	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PROJECT OVERKILL (JAN.)	89,-
RELOADED (JAN.)	89,-
ROAD RASH	84,-
SCORCHER (JAN.)	89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.)	84,-
SOVIET STRIKE (FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWO. (FEB.)	89,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
STORY OF THOR 2	84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	94,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
TEMPEST 2000 (FEB.)	89,-
THREE DIRTY DWARVES	84,-
THUNDERHAWK 2	89,-
TILT	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA	84,-
TUNNEL B1	84,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUAL ON	89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-
WWF IN YOUR HOUSE	79,-
X2 - PROJECT X	99,-

ZUSATZ
0180 5

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION - PAD	29,-
STATION MASTER - PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
MAUS INKL. PAD	54,-

0931/

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST BESTELLT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64 (MÄRZ)	399,–
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK	
3D-CONTROL PAD (ANFANG MÄRZ)	59,-
CONTROL-PAD VERLÄNGERUNG	19,-
MEMORY CARD 1 MB	69,-
ANTENNENKABEL (MÄRZ)	49,-
GOEMON (MÄRZ)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄRZ)	139,-
PILOTWINGS 64 (MÄRZ)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
SUPER MARIO 64 (MÄR.)	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
WAVERACE 64 (APR.)	99,-


Exhun

ANALOG JOYSTICK	129,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
PER4MER TURBO - LENKR.+PED.	119,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-
MEM. CARD 15 BLOCKS	39,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG.	44,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME (FEB.)	89,-
4-4-2 FUSSBALL (FEB.)	89,-
A-TRAIN	99,-
AREA 51	94,-
BAPHOMETS FLUCH	89,-
BATMAN FOREVER	84,-
BEDLAM	89,-
BLACK DAWN	89,-
BLAST CHAMBER	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	89,-
BUBBLE BOBBLE 2 (FEB.)	79,-
BURNING ROAD	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
COOL BOARDERS (JAN.)	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	84,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-
DISCWORLD	89,-
DISRUPTOR	84,-
DRAGONHEART (JAN.)	89,-
EXHUMED (JAN.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FIRO & KLAWD	89,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEXEN (FEB.)	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	84,-
INT. MOTO X	84,-

MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
NASCAR RACING 96	89,-
NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
NBA JAM EXTREME	84,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME (JAN.)	94,-
NEED FOR SPEED	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96	84,-
ONSIDE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER (JAN.)	89,-
PO'ED	89,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
PROJECT OVERKILL	84,-
RELOADED	84,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
ROAD RAGE (JAN.)	94,-
ROBOTRON X	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHOWDOWN (FEB.)	89,-
SIM CITY 2000	89,-
SMASH COURT TENNIS	89,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPOT GOES TO HOLLYW. (FEB.)	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	84,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPERSONIC RACERS	84,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3 (JAN.)	89,-
TILT (FEB.)	84,-
TIME COMMANDO	84,-
TOBAL NO. 1 (JAN.)	99,-
TOMB RAIDER	89,-
TUNNEL B1	84,-
TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (JAN.)	84,-

TOP-SPIELE
ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ALIEN TRILOGY	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	64,-
CYBERIA	39,-
FIFA SOCCER 96	39,-
FIGHTING VIPERS	79,-
GHEN WAR	59,-
GUN GRIFFON	79,-
IRON MAN/XO MANOWAR	69,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
PARODIUS	49,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	79,-
VIRTUAL HYDELIDE	49,-
WWF WRESTLEMANIA	49,-

Playstation

ACTUA GOLF	69,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BUST-A-MOVE 2	59,-
CRITICOM	39,-
DARKSTALKERS	69,-
EARTHWORM JIM 2	74,-
FLOATING RUNNER	69,-
GALAXY FIGHT	59,-
IN THE HUNT	69,-
IRON MAN/XO MANOWAR	69,-
JUPITER STRIKE	39,-
KILLING ZONE	49,-
KONAMI OPEN GOLF	79,-
SKELETON WARRIORS	69,-
SLAM'N'JAM '96	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-
WARHAMMER	79,-
WWF WRESTLEMANIA	39,-

KIRBY'S FUN PAK (JAN.)	114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
LUFIA (JAN.)	114,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER STAR WARS (FEB.)	59,-
TERRANIGMA	114,-
WINTER GOLD	109,-

Mega Drive

FIFA SOCCER 97	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

Game Boy Pocket 119,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

- HOTLINE
211844

INT. SUPERSTAR SOCCER (JAN.)	94,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
IRON & BLOOD	79,-
JET RIDER (FEB.)	89,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-
LAST DYNASTY	89,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (FEB.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MANIC KARTS (FEB.)	84,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-
MOTOR TOON 2	89,-

VR POOL (FEB.)	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X2 - PROJECT X	89,-
X-COM 2	99,-
TERROR FROM THE DEEP	

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-
JIMMY CONNORS TENNIS	99,-

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

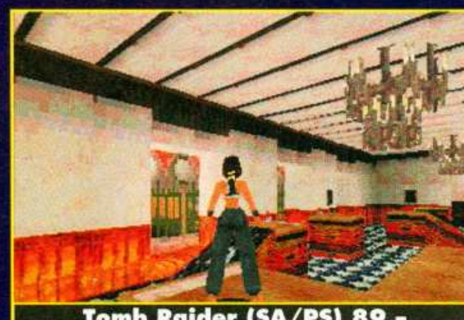
57 16 01

ODER: 0931/57 16 06


Int. Super. Soccer Deluxe (PS) 94,-


(SA/PS) 89,-


Heart of Darkness (SA) 104,-


Tomb Raider (SA/PS) 89,-


NHL '97 (SA/PS) 84,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

NINTENDO SPACE

Trotz 64-Bit-Debüt stand die letzte "Nintendo Space World" noch im Zeichen von 16-Bit. Diesmal waren Spiele für das Super Nintendo kaum noch zu finden - auf der Tokyo-Messe tummelten sich statt dessen die Software-Highlights einer neuen Generation.

WORLD 96

Der Gigant erwacht


Im Zeichen des Nintendo 64: Auf der "Nintendo Space World" tummelten sich die 64-Bit-Neuheiten.


Nur vier Spiele waren von Juni bis November dieses Jahres für das Nintendo 64 erschienen – für eine Plattform, die den Multimillion-Seller Super Nintendo beerben soll. Die vorweihnachtliche "Space World", eine Nintendo-eigene Veranstaltung für Handel und Endkunden, nahm der Marktführer zum Anlaß, der Welt zu zeigen, warum sie solange warten mußte. Als Modul oder zumindest auf Video waren Stars der Nintendo-Szene angetreten, von Mario über Zelda und Yoshi bis zum Sternenkrieger Fox. Mit neuen Inhouse-Produktionen, 2nd-Party-Experimenten und Spielen der namhaften Lizenznehmer, aber auch durch Zubehör und neue Hardware wurde die "Space World 96" zum spielerischen Großereignis. *wi*



Eines der wenigen Spiele für das Super Nintendo: Die 16-Bit-Version des NES-Bestsellers "Dragonquest 3"

Über "Bass Fishing No.1", ein Satelliten-gestütztes Angel-Match, staunten zumindest die Technik-Fetischisten: Das 32-MBit-Modul von Nintendo und Hal enthält nicht nur einen SA-1-Chip sondern auch eine Satellaview-Schnittstelle. Profi-Fischer dürfen somit via Nintendo-Satellit gegen den japanischen Angel-VIP Itoi Shigesato antreten.



Das erste N64-Rollenspiel eines Lizenznehmers (Imagineer) hat noch keinen westlich kompatiblen Namen



Obwohl als Nintendo-Messe im allgemeinen tituliert, war vom Super NES sehr wenig und vom Virtual Boy rein gar nichts mehr zu sehen. Nicht nur im Erfolg, sondern auch bei einer Bauchlandung zeigt Nintendo bemerkenswerte Konsequenz...

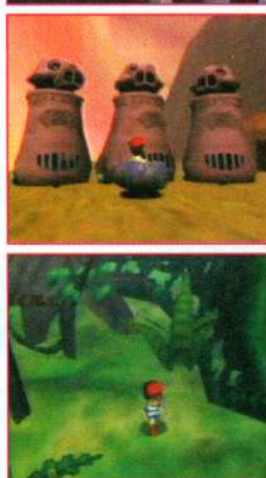


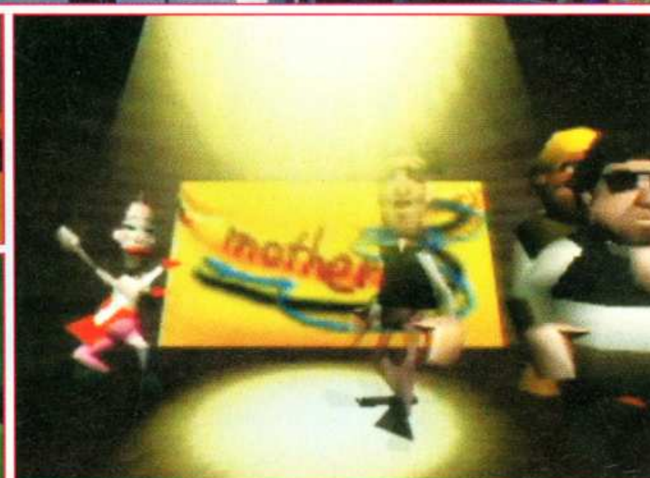




Lediglich der Game Boy wird noch tapfer unterstützt. So erscheinen "Donkey Kong Land 2" (in Deutschland bereits im Handel), "Bomberman 3", ein neues "Pyo Pyo"-Knobelspiel und sogar ein isometrisches "Snoopy"-Spiel für den unverwüstlichen Winzling.

Der Rest war 64 Bit: Nintendo selbst zeigte neben "Mario Kart 64" und "Starfox 64" auch die Rare-Produktion "Blastcorps" (im Westen "Blastdozer" genannt) in einer nahezu fertiggestellten Version vor. Langsam zeichnet sich ein Spielgedanke hinter der Multi-Vehikel-Randale ab: Ähnlich wie bei "Pilotwings 64" löst Ihr kleine Aufgaben, wobei Ihr im Gegensatz zum pazifistischen Flieger recht häufig mit Eurer Umgebung in Blechkontakt kommt. Egal ob als ruppiger Lastwagen-Führer, Mech-Pilot oder Buggy-Rambo, in jedem der Levels müßt Ihr möglichst viel kaputt machen oder





Neben "Zelda" ist "Mother" (in Deutschland als "Earthbound" bekannt) das zweite Rollenspiel-Großprojekt von Nintendo. Leider gab's außer einem skurrilen Video noch keine Details.







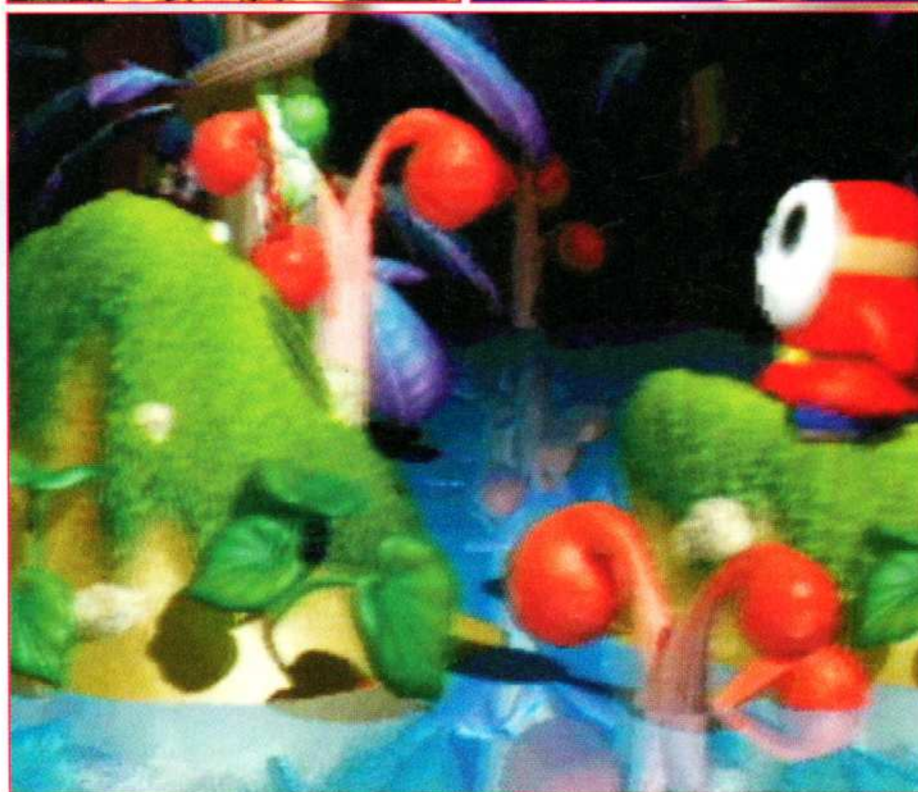






Mit "Zelda" spielt Nintendo die Hardware-Überlegenheit voll aus: Das Action-Adventure ist wie "Mario 64" in einem 360°-Universum angesiedelt, aber deutlich kampf- und rätsellastiger als das Jump'n'Run. Neben den zahlreichen Lichteffekten überraschten uns Gegner wie die Skelette (links), die aus Hunderten von Polygonen bestehen.







Die größte Messeüberraschung waren erste Level-Videos zu "Yoshi's Island 64". Der originelle Grafikstil wurde beibehalten, aber mit einer beeindruckenden Tiefenwirkung versehen.



Nicht nur "Starfox", sondern auch "Blade'n'Barrel" ermöglicht Vier-Spieler-Duelle auf einem geteilten Bildschirm.

aus dem Weg räumen. In einigen der anwählbaren Welten räumt der Spieler z.B. einem Lastwagen-Convoy den Weg durch feindliche Gebiete frei. Vor jedem Level wird Euch nicht nur die Aufgabe erklärt, sondern auch eine Gewöhnung an die neue Steuerung geboten. Trotz bildschirmfüllender Explosionen ist "Blastdozer" eher ein wüstes Geschicklichkeits- denn Actionspiel, bei dem es um den Dollar-Highscore und Eure Rundenzeit geht.

Während "Blastdozer" im März "nur" auf einem 64-MBit-Modul erscheint, verspricht Nintendo für das Jahr 1998 bereits den doppelten Speicherumfang: In enger Zusammenarbeit mit dem japanischen Manga-Künstler Osamu Tesuka wird Nintendo bis zum Frühjahr des nächsten Jahres "Great Emperor of the Jungle" auf 128-MBit-Modul fertigstellen. In Deutschland flimmerte das Vorbild als "Kimba der weiße Löwe" in den 80er-Jahren über den Bildschirm, in Fernost ist die putzige Albino-Raubkatze auch heute noch ein Star. Inwiefern sich die ROM-Verdoppelung auf den Modul-Preis auswirkt, steht leider noch nicht fest.

Premiere für das 64DD

Zwar war das "64DD", das sekundäre N64-Speichermedium, auf der Nintendo Space World ausgestellt, doch über die Software wollte Nintendo noch nichts verraten. Statt Gerüchte über ein neues "Fire Emblem" oder "Mario RPG" zu bestätigen oder zu verneinen, hatte man eine Mario-Disk für das schwarze, 1600 Gramm schwere Laufwerk bespielt. Doch nur um die theoretische Betriebsbereitschaft des Bulky Drive zu beweisen: Von minimalen Ladezeiten abgesehen war das Mario-Bulky-Demo mit dem Modulspiel identisch.

Faszinierend ist nicht nur die Übertragungsgeschwindigkeit des Bulky-Drives (rund viermal so schnell wie das Playstation-CD-ROM), sondern auch die Möglichkeit, den Datenträger zu bespielen. Die Hälfte der 64 MByte (512 MBit) stehen Euch zur Verfügung, um Spielstände, Formel-1-Läufe oder eine ganze Saison zu speichern. Auch RPG-Charaktere mit ihrem Waffen- und Magie-Besitz fühlen sich auf dem Datenträger pudelwohl – hoffen wir, daß es ein 64-Bit-Schwertschwinger noch dieses Jahrtausend nach Deutschland schafft. Ideal wäre das Bulky Drive auch für "kreative" Programme wie sie Nintendo mit "Mario Paint" bereits erprobte. 32 MByte langen locker, um Texte, aber auch ganze Bilder und sogar True-Color-Fotos in mehreren Bearbeitungsschritten zu speichern. Nintendo verriet jedoch nicht definitiv, ob und welche Software in Planung ist. Auch wie Nintendo die versprochene Datenübertragung von einem 64DD auf ein Disk-Laufwerk in einem anderen Haushalt technisch realisieren möchte, wurde noch nicht bekannt. Die niedrigen Herstellungskosten der Disk locken jedoch auch wieder Hersteller, die beim Modul-Geschäft keine Gewinnspanne sahen. Da ein quasi gleichzeitiger Zugriff auf ROM-Modul und 64DD-Diskette technisch möglich ist, werden wahrscheinlich auch Scenario-Disketten oder Saison-Updates zu einem günstigen Preis für das 64 DD in den Handel kommen.



Wenn im nächsten Herbst das Nintendo 64 DD Disk Drive zu einem Preis von umgerechnet knapp 200 Mark in Japan erscheint, möchte Nintendo übrigens auch zeitgleich die RAM-Erweiterung für die Grundkonsole in den Handel bringen. Den Umfang der Speichererweiterung (für die bereits ein kleiner Schacht an der Konsole vorgesehen ist) hat Nintendo auch in Toyko noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, daß der Hersteller wieder auf bewährte Rambus DRAM-Bausteine des gleichnamigen US-Herstellers zurückgreift.








Neben den fast fertiggestellten Spielen von Konami und Seta waren auch die Ausblicke in die Hard- und Software-Zukunft des Nintendo 64 höchst interessant. Auf Video bestaunten wir die ersten Levels von "Yoshi´s Island" (verwendet eine scrollende Seitenansicht mit enormer Tiefenwirkung), dem 360°-Rollenspiel "Mother" und "Zelda 64". Um letzteres entbrannte auf der Shoshinkai eine heiße Diskussion: Kommt der Märchenheld auf Modul, auf Disk oder gar als mächtige Kombination aus beidem? Nintendo schwieg dazu und zeigte statt dessen atemberaubende Abenteuer- und Kampfszenen: Zelda selbst (aber auch seine Feinde) sind die lebensechtesten Fantasy-Figuren, die wir je in einem Spieledemo bewundern durften.
Bis auf Capcom (arbeiten an "Ghosts'n' Ghouls" und "Street Fighter Ex" für das N64, wollten dazu aber keine Aussagen fällen), zeigten alle namhaften Nintendo-Lizenznehmer spielbare Versionen oder Videos ihrer ersten 64-Bit-Spiele. Mit dem Adventure "Wonderproject J2" hat Enix bereits das erste N64-Spiel in den Geschäften. Bevor der japanische Traditionshersteller mit seiner "Dragonquest"-Neuauflage beginnt, wird er mit "Trouble Nakaze" noch ein Action-Jump'n'Run in perspektivischer Seitenansicht ausliefern. Das Sprite-Design und die bizarren Effekte kamen uns be-




"Goemon" wirkt grandios – zumindest auf Video, denn spielbar war der Konami-Titel in Tokyo nicht.

Randale im Truck (oben: mit ausfahrbaren Rammen), Bulldozer, Mech und Speed-Buggy: "Blastdozer" ist eine Zerstörungssimulation mit wahnwitzigen 3D-Effekten.





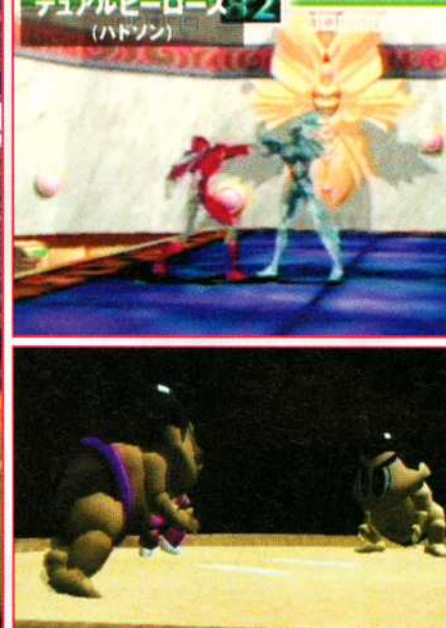
Das erste Spiel für den "Light Gun"-Einsatz des N64-Controllers? In Tokyo war dieses "007: Golden Eye"-Demo zu sehen. Ob die BPS Gefallen an Exekutionsszenen mit realistisch texturierten Söldnern findet?

N64-Pad als Wunder-Controller

Mit acht Feuertasten, Analog-Stick, Z-Trigger und Memory-Card-Einschub ist das N64-Pad der komplexeste und flexibelste Spiele-Controller der Gegenwart. Auf der Shoshinkai bewies Nintendo, daß Ihr Joyapd mit dem bekannten Funktionsumfang noch nicht ausgereizt ist und die Ingenieure des Marktführers von Anfang an weiter dachten als die Konkurrenz. Als Schnittstelle in die Zukunft entpuppte sich der Memory-Schacht an der Rückseite des Pads, denn hier finden interessante Erweiterungen ihren Platz.
Für 1400 Yen, das sind umgerechnet rund 20 Mark (und eventuell im Bundle mit "Starwing 64") wird das "Jolting-Pack" verkauft. Im Design einer dickeren Memory-Karte versorgt Euch das Zubehör mit einfachem Forcefeedback: Geratet Ihr als Fox McCloud in feindliches Kreuzfeuer oder als "Blastdozer"-Abbruchspezialist in eine Detonation, vibriert das Pad in Euren Händen. Neben optischen und akustischen Reizen sollen Euch zukünftige N64-Spiele also auch mit physischen Effekten unterhalten. Unterstützt wird das "Jolting Pack" bislang nur von den beiden erwähnten Titeln, der Effekt ist nicht umwerfend spektakulär, aber eine originelle und sinnvolle Ergänzung zu den gegenwärtigen Videospiel-Möglichkeiten.
Ein zweites Controller-Pack demonstrierte Nintendo anhand eines Schaubildes: Durch ein Zubehör mit Light-Gun-Rezeptoren wird der N64-Controller zur Bildschirmwumme umgerüstet, der Z-Trigger dient dabei als Zeigefinger-Abzug. Richtet Ihr das Pad auf den Bildschirm, könnt Ihr Feinde abballern wie in Segas "Virtua Cop" – mit einem entscheidenden Unterschied: Der Daumen ruht auf dem analogen Stick, so daß Ihr im Gegensatz zu den Sega-Shootern nicht nur das Fadenkreuz, sondern auch Eure Bewegung steuern könnt! Mit welchem Spiel dieses revolutionäre Add-On funktioniert, ist noch nicht bekannt – wir tippen auf die 007-Umsetzung "Golden Eye", die sich für ein Ego-Shootout hervorragend eignet.





Wenig Spektakuläres bei Hudson: Die ersten Demos des 3D-Prüglers "Dual Heroes" können im "VF 3"-Zeitalter kaum überzeugen. Ganz witzig, aber für Deutschland kaum geeignet, sind wiederum ein Japan-Wrestling von Hudson sowie eine Sumo-Simulation von Bottom-Up (rechts unten).

kannt vor – tatsächlich handelt es sich bei "Trouble Nakaze" um eine Coproduktion mit dem Entwicklungsteam Treasure. Die Code-Künstler programmierten Sega-Hits wie "Gunstar Heroes" und "Dynamite Headdy" – wir sind gespannt auf ihre Nintendo-Titel. Einen reinrassigen "Mario 64"-Clone hat Epoch um den Manga-Helden "Doraemon" gestrickt: Die 3D-Welten, durch die sich die videospielbewährte Cartoon-Katze hüpft und knobelt, sahen bereits vielversprechend aus. Neu ist die Möglichkeit, je nach Spielsituation zwischen vier verschiedenen Helden zu wechseln. Eine Umsetzung des angegrauten PC-Fantasy-Shooters "Hexen" spielten wir am Stand der Softbank-Tochter Gamebank. Bis auf das Mip-Mapping auf allen Wänden und Monstern hat sich an der Dungeon-Schlacht nicht viel geändert. Zumindest ist "Hexen" in Deutschland nicht indiziert, so daß wir eine offizielle Veröffentlichung Ende nächsten Jahres erwarten.




Überraschung: Für Enix programmiert Treasure ein effektgespicktes Action-Jump'n'Run.





Steile Abfahrt für den Marshmellow-Helden: Im Vergleich zum letztjährigen Demo wurde "Kirby" deutlich verbessert.



Das Grafik-Adventure "Wonderproject J2" ist bereits seit November erhältlich. Hier eine 3D-Sequenz.

Etwas enttäuschend war der Besuch am Hudson-Stand: Der 3D-Prügler "Dual Heroes" wirkte auf Video genauso uninspiriert wie auf unseren Standbildern (MAN!AC 11/96). Witziger war die Japan-Wrestling-Simulation "Brave Spirits", die aber mit Sicherheit nicht außerhalb Japans vermarktet wird. Beide Prügler setzten im jetzigen Entwicklungsstadium eher auf fließende Schattierung als auf Ganzkörper-Texturen. Für die dickbäuchigen Japano-Wrestler ist das Gouraud-Shading natürlich optimal. Davon abgesehen wurden von Hudson zwar weitere Spiele offiziell angekündigt (z.B. ein 64-Bit-"Bomberman"), aber noch nicht ausgestellt.

Der Mitbewerber Human war da schon weiter und ließ uns bereits ein paar Proberunden mit dem ersten Formel-1-



Das einzige US-Produkt der Messe zeigte die Softbank-Tochter Gamebank: Der Ego-Shooter "Hexen" wurde mit Mip-Mapping veredelt.

Nintendos Spiele für das N64

Name	Umfang	Entwickler	Japan-Release
Blastdozer	64 MBit	Rare	März
Golden Eye	n.b.	Rare	2. Quartal
Great Emperor of the Jungle	128 MBit	Osamu Tesuka/ Nintendo	1998
Ken Griffin Jr. Baseball	n.b.	Nintendo	2. Quartal
Kirby's Airride	n.b.	Hal	n.B.
Mother 3	n.b.	Nintendo	n.b.
Starfox 64	96 MBit	Nintendo	März
Yoshi's Island 64	n.b.	Nintendo	n.b.
Zelda 64	n.b.	Nintendo	n.b.





Ein Traum für American-Sports-Freunde: Imagineers "Pro King" simuliert Baseball im japanischen Großkopfstil, aber mit viel Tiefgang. Oben rechts: "Dynamite Soccer 64".



Konkurrenz für Konami: Bei Imagineer spielten wir "Dynamite Soccer 64" und die 3D-Baseball-Simulation "Pro King".





Nach atemberaubenden Spielen für das Mega Drive wagt sich der Action-Spezialist Treasure an das N64: "Trouble Nakaze" setzt auf Geschwindigkeit und traditionelle 2D-Effekte.

Spiel für das Nintendo 64 drehen. Der "Human GP" wirkte technisch sauber, war grafisch aber noch nicht berauschend und offensichtlich von seiner Fertigstellung noch einige Monate entfernt. Das gleiche gilt für das Action-Spiel mit dem Arbeitstitel "3D Shooting": Die Japano-Firma Video Systems möchte mit der Düsenjägerschlacht über Polygon-Wolkenkratzern und texturierten Schlachtfeldern in Konkurrenz zu Setas "Wild Choppers" treten. Im Mai soll das Spiel in Japan ausgeliefert werden. Imagineer ist der neben Seta und Konami eifrigste Entwickler für das Nintendo 64: In direkter Konkurrenz zu dem "Probotector"- und "Parodius"-Erfinder brachte Imagineer sowohl eine Baseball-Simulation als auch eine Fußball-Umsetzung mit japanischer J-League-Lizenz aufs Messegelände. Während das Fußballspiel nicht ganz so überragend aussah wie der Konami-Konkurrent ein paar Stände weiter, sprachen Insider dem "Pro King"-Baseball ein größeres Potential als Konamis "Powerful"-Gegenstück zu. Die größte Überraschung war die erste Ankündigung eines neues Third-Party-RPGs: Auf einem kurzen Video sahen wir einen Helden im roten Umhang durch Dörfer und Schloßruinen stöbern. Über den Spielhintergrund wollte Imagineer aber noch nichts berichten. Unsichtbar blieb auch das seit Monaten angekündigte Rennspiel "Multi Racing".

Daß auch andere Firmen mit der Arbeit an ersten Nintendo-64-Spielen begonnen haben, seht Ihr an den Bildern auf diesen Seiten. Unterm Strich war die "Space World 96" eine spektakuläre Messe, die Nintendos Ruf als bester Spielehersteller der Welt unterstrich. Gegen Titel wie "Starfox 64" und Konamis "Perfect Striker" ist noch kein Saturn- oder Playstation-Kraut gewachsen.

Third-Party-Spiele für das N64

Name	Umfang	Hersteller	Genre	Japan-Release
3D Shooting	n.b.	Video Systems	3D-Action	Mai
64 "Sumo"	n.b.	Bottom-Up	Sport (Sumo)	Mai
Baseball Pro King	64 MBit	Imagineer	Sport	im Handel
Brave Spirits	n.b.	Hudson	Sport (Wrestling)	n.b.
Blade & Barrel	64 MBit	Kotobuki	3D-Action	1. Quartal
Cavalry Battle 3000	n.b.	Nihon System	3D-Action	November
Chameleon Twist	n.b.	Nihon System	3D-Jump'n Run	November
Doraemon	64 MBit	Epoch	3D-Jump'n'Run	März
Dual Heroes	n.b.	Hudson	Beat'em-Up	n.b.
Dynamite Soccer 64	n.b.	Imagineer	Sport	1. Quartal
"Rollenspiel"	n.b.	Imagineer	Rollenspiel	3. Quartal
Human GP	n.b.	Human	Rennspiel	n.b.
Hexen 64	64 MBit	Gamebank	3D-Action	n.b.
Mission: Impossible	n.b.	Ocean	3D-Action	2. Quartal
Multi Racing Championship	n.b.	Imagineer	Rennspiel	Juni
Power League	n.b.	Hudson	Sport	n.b.
Pro Mahjong 64	n.b.	Athena	Mahjong	1. Quartal
Soccer 64	n.b.	Hudson	Sport	n.b.
Trouble Nakaze	n.b.	Enix/Treasure	Action-Jump'n'Run	n.b.
Turok	n.b.	Acclaim	3D-Action	März
Virtual Pro Wrestling	n.b.	Asmik	Sport (Wrestling)	n.b.

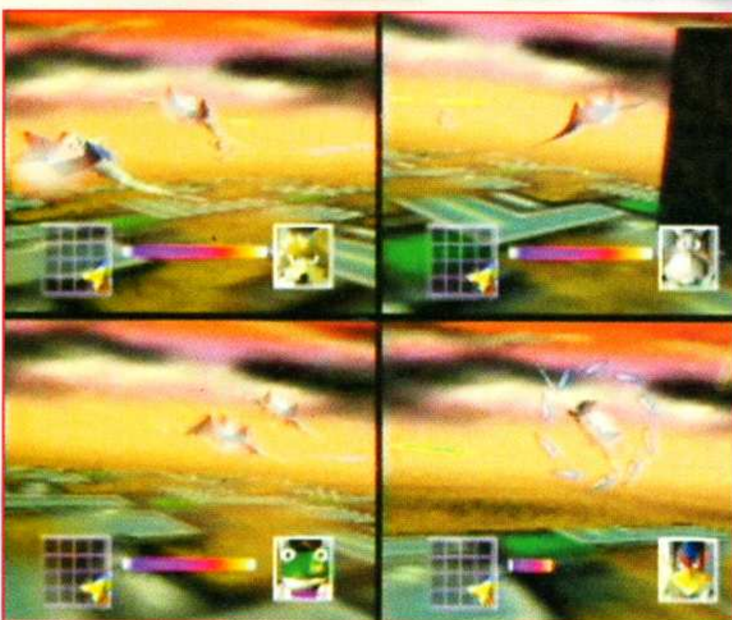
Arbeitstitel sind kursiv gedruckt.





Kinoreif dank 64 Bit: Im Vergleich zum Vorgänger glänzen die Vor- und Zwischensequenzen mit massig FX.

Starfox 64



Überraschung in Tokyo: Statt nur einen Zweispieler-Modus für "Star Fox" zu ertüfteln, präsentierte Nintendo ein Gefecht für vier Spieler!

Neue Technik für den Weltraumfuchs: Zusammen mit Fox und seiner 16-Bit-erfahrenen Plüschtier-Crew besuchten wir die ersten fertiggestellten Levels der Weltraum-Oper - exklusiv für das Nintendo 64.

Im Vergleich zur „Electronic Entertainment Expo"-Version (Mai 96) machte Shigeru Miyamotos „Starfox 64" einen gewaltigen Entwicklungssprung nach vorne: Ein Dutzend nahezu fertiggestellte Module waren zur Freude der Shoshinkai-Besucher in Tokyo spielbar. Zwar nicht das bedeutendste, aber das auf den ersten Blick auffälligste Novum war der Vier-Spieler-Simultan-Modus über Quartett-Splitscreen. Abgesehen vom eingeschränkten Blickfeld jedes Piloten waren keine Grafikeinbußen oder Polygonfehler zu erkennen, wobei die vier Spieler ihre Extra-gespickten Laser-Schlachten (ähnlich wie in „Mario Kart 64") in einem speziellen Areal abhalten und den Rest des Spiels voraussichtlich nicht zu viert durchfliegen dürfen.

Doch auch die Ein-Spieler-Reise von Fox und seinem Team wurde gehörig aufgepeppt und zeigt, welche 3D-Power im Inneren des Nintendo 64 schlummert. Viele Effekte, die mit „Pilotwings 64" in die Spielewelt eingeführt wurden, findet Ihr in diesem mitreißenden Action-Epos wieder. Wer seinen Weltraumfuchs nach dem Allflug über eine Planetenoberfläche steuert, wirbelt hauchfeinen Partikelstaub auf und hinterläßt realistische Rauch- und Kondensstreifen. Fliegt Ihr durch nebligen Dunst der Sonne entgegen, blendet das Licht, das den Nebel in strahlendem weiß beleuchtet. Kippt ein Kampfroboter unter Beschuß zur Erde, wackelt der ganze Bildschirm. Beim Tiefflug über See oder Flüsse bestaunt Ihr realistische Spiegelungen im



Ebenfalls neu im 64-Bit-"Starfox" sind die übersichtlichen Energieanzeigen für Euer Schild und Eure Laser-Kanone.





Eine nette Abwechslung zu den Gefechten im Raumjäger stellt die turbulente Fahrt im analog gesteuerten Kampf-Buggy dar. Auf dem rechten Bild ist ein mächtiger Mittelgegner vor Euch aufgetaucht. Ihr ballert auf seine Panzerung und düst dann zwischen seinen Beinen hindurch.







Auch für den weltenkundigen Raumpiloten Fox ist die Wasserwelt eine ganz neue Erfahrung. Beachtet die Spiegelungen auf dem Bild links. Rechts nähert Ihr Euch einer Seeschlange, die auf dem unteren Bild atemberaubende Wassersprünge vor Euch aufführt.



Miese Visage: Nicht nur Eure drei Freunde, sondern auch die wichtigsten Bösewichte melden sich über Video-Funk.

Wasser.

Im Vergleich zum 16-Bit-Vorgänger wurde das Sternenepos prächtig ausgeschmückt: Die Zwischensequenzen sind mit ihren texturierten Weltraumkreuzern und Sternenpanoramen von vorab gerenderten Trickfilmen kaum zu unterscheiden – und werden doch von der Hardware in Echtzeit berechnet. Außerdem wurde die Sprachausgabe verbessert: Statt dem undeutlichen Gefiepe des ersten Teils hört Ihr rührende Cartoon-Warnungen und Hilfeschreie. Doch nicht nur Eure drei Plüschtier-Wing-Kollegen melden sich als gerenderte Porträts auf dem Cockpit-Monitor, auch die wichtigsten Feinde haben eine unverwechselbare Visage erhalten und funken mit unflätigen Sprüchen dazwischen.

Neben Technik, Grafik und Sound wurde auch die Spielmechanik auf 64 Bit angehoben: Euer Raumjäger ist flexibler als im ersten Teil und vollführt auf Knopfdruck nicht nur eine seitliche Rolle, sondern überrascht seine Feinde nun auch mit Überschlägen und Immelmann-Manövern. In bestimmten Levels verfügt Ihr über einen 360°-Flugradius und könnt so die tollsten Luftkämpfe austragen. Die Spielabschnitte von „Starfox 64" wechseln also nicht nur von Raum- in Luftkampf, sondern auch zwischen linearen Flugrouten und frei erkundbaren Arealen. In Tokyo spielbar war auch der Level im Panzer: Von feindlichen Abtaststrahlen verfolgt und plötzlichem Steinschlag bedroht, rumpelt und ballert Ihr Euch durch einen sandigen Canyon, wobei Ihr das N64-Pad gleichzeitig zur Bewegung des Fahrzeuges als auch zur Drehung der Kanone nützt. Aber nicht nur die Knöpfe und Steuerregler des Pads, sondern auch der Memory-Schacht wird von „Starfox 64" genützt: Für knapp 20 Mark erscheint zeitgleich mit dem Spiel das einschiebbare Jolting-Pack, das Euer Joypad unter jedem Treffer vibrieren läßt.

In Japan wird „Starfox 64" auf einem 96-MBit-Modul im März ausgeliefert.









Vielfältige Feinde erwarten Euch im Weltall: Der Robot links oben verläßt sich auf seine Greifarme, die er auch als Fäuste ausfahren kann. Der Stahlritter unten droht Euch wiederum mit schwerer Artillerie.





Gewaltige Effekte (links) und bildschirmfüllende Endgegner (rechts) bestimmen auch den Wüsten-Level. Das Insekten-ähnliche Ungetüm auf dem rechten Bild ist prächtig animiert – alle Gliedmaßen bewegen sich flüssig und unabhängig voneinander.





Konami





Die meisten seiner angekündigten N64-Spiele wollte Konami in Tokyo noch nicht zeigen, doch schon der erste Titel des Traditionsherstellers hatte es in sich: Das 64-Bit-Fussball "Perfect Striker" stahl anderen Sportspielen die Show.



In seligen NES- und Super-Nintendo-Zeiten schwitzten bei Konami einige der begabtesten Spieldesigner der Welt. Mitte der 90er-Jahre (der Nintendo-Liebling engagiert sich inzwischen auch für das Mega Drive von Sega) ließen die Programmierkünste des japanischen Herstellers etwas nach und einige belanglose Software-Schnellschüsse verunzierten das einstmals tadellose Konami-Programm. Auch manche Spiele für die Playstation und den Saturn blieben unter Konamis einstigen Qualitätsansprüchen. Mit dem Beginn der Nintendo-64-Ära besinnt sich Konami jetzt wieder auf alte Werte und verspricht, von Anfang an alles richtig machen.







Wie die in Deutschland unbekannten Vorgänger ist auch "Goemon 64" eine farbenprächtige Mixtur aus unterschiedlichen Spielabläufen. Neu ist die 360°-Bewegungsfreiheit der Heldentruppe.









Das beste Videospielfußball aller Zeiten? Konamis N64-Debüt "J. League Perfect Striker" merkt man die jahrelange Erfahrung der Konami-Sportspielabteilung an. Realistische Grafik, frenetischer Sound und wunderbare Bewegungsabläufe verbinden sich zu einem sportlichen Großereignis.

Vier Spiele hat Konami für das Nintendo 64 offiziell angekündigt, über weitere Entwicklungen wird bereits hinter vorgehaltener Hand gemunkelt: "Mahjong Master" wird Euch wohl kaum interessieren und auch "Powerful Pro Baseball" ist für deutsche Spieler nur minder faszinierend. Daß jedoch "Goemon 64" hierzulande erscheint, wollen wir hoffen, denn trotz folkloristischer Elemente gehört das Kabuki-Action-Adventure zu den Highlights im Konami-Programm. Sechs Vorgänger haben die Japaner seit Mitte der 80er Jahre durchgezockt, doch nur das erste Super-Nintendo-"Goemon" wurde als "Mystical Ninja" auch im Westen vermarktet. "Goemons" Nintendo-64-Debüt wirkt auf ersten Bilder brillant und grafisch sogar noch eine Spur aufwendiger als Nintendos "Mario 64". Zur Enttäuschung der Messebesucher zeigte Konami in Tokyo aber noch keine spielbare Version sondern lediglich ein kurzes, wenn auch effektgespicktes Video. Goemons Messeabstinenz war zu verschmerzen, denn ein paar Stände weiter zog ein anderes Konami-Spiel die Besucher in seinen Bann: "Perfect Striker" (die Fortsetzung der "International Superstar Soccer"-Serie) war spielbar und ist wohl die beste Fußballsimulation der Videospielwelt. Grafik, Sound und Spielbarkeit – schon in der Messeversion fügten sich die Elemente zu einem perfekten Erlebnis. Beeindruckend sind die hyperrealistischen Bewegungen der 22 Spieler, die sogar ihre Köpfe instinktiv in Ballrichtung drehen. Von durchgehender, sehr emotionaler Moderation und frenetischem Zuschauerbeifall begleitet, dribbeln, passen und stürmen die Sportler durchs Stadium – natürlich wurde auch der Schattenwurf für Spieler und Ball nicht vergessen. Neben perfekter Steuerung und massig Optionen überraschte uns die pure Vielfalt der auf Modul abgelegten Animationsphasen und Geräusche. Wenn tatsächlich, wie mehrfach behauptet, rund 500 Sprach-Samples auf das 64-MBit-Modul gepackt wurden, sind wir auch in Zukunft gerne bereit, auf CD-ROM-Speicher zu verzichten. Das Fehlen jeglicher Ladepausen zu Beginn oder zwischen einzelnen Partien fiel dem Playstation- und Saturn-Spieler angenehm auf – Fußball-Action ohne Spielspaßbremse!

Andere Konami-Serien werden ebenfalls fortgesetzt, doch offizielle Bestätigungen gab's noch nicht. So soll ein neues "Contra/Probotector" nicht in Japan, sondern in den USA entwickelt werden. Außerdem kommt ein dreidimensionales Update der wegweisenden "Gradius"-Ballerserie in wenigen Wochen in die japanischen Spielhallen: "Solar Assault" gibt Anlaß zur Hoffnung, auch bald eine neue Heimversion für 32- oder 64-Bitter bestaunen zu dürfen.



Leider nicht spielbar: Ein kurzes Video war alles, was es auf der Nintendo-Messe vom neuen "Goemon" zu sehen gab.

Konamis Spiele für das Nintendo 64

Name	Umfang	Japan-Release
Goemon	96 MBit	2. Quartal
Mahjong Master	64 MBit	im Handel
Perfect Striker	64 MBit	im Handel
Powerful Pro Baseball	96 MBit	1. Quartal

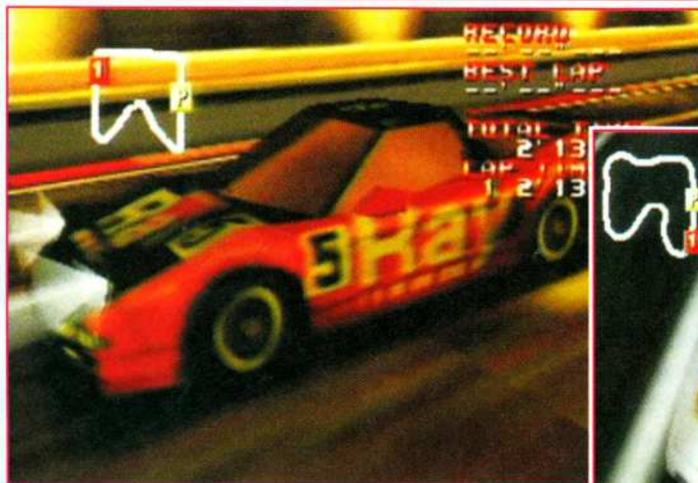


Seta

Vor einem Jahr kannte das japanische Software-Haus kaum ein westlicher Insider. Spätestens mit dem N64-Deutschland-Debüt wird sich das ändern: Mit fünf nahezu fertigen Spielen ist Seta der fleissigste 64-Bit-Entwickler.









3D-Rennen zu jeder Tages- und Jahreszeit: "Rev Limit" lockt u.a. durch variable Umweltbedingungen.



Mit einem Japan-Release in diesen Tagen war die Action-Luftschlacht "Wild Choppers" das am weitesten fortgeschrittene Spiel am Seta-Stand. Neben der rabiaten Feuerwerk-Grafik mit seinen Partikel- und Schatteneffekten ist die 360°-Schießerei vor allem wegen seiner ausgeklügelten Steuerung interessant, die sich mit jedem der acht verschiedenen Hubschrauber dezent ändert. Nintendo-64-Spieler die mit der sensiblen Analog-Stick/Steuerkreuz-Kombination überfordert sind, wählen

Auch eine "Shogi"-Fortsetzung ist bei Seta in Vorbereitung. Inhaltlich für europäische Spieler von minderer Brisanz, wird das Modul durch einen technischen Gag für Aufsehen sorgen: Mit Nintendos Erlaubnis hat Seta ein "Communication Cartridge" ertüftelt, auf dem die Shogi-Software im Mai dieses Jahres ausgeliefert wird. Äußerlich unterscheidet sich das Modul nur durch zwei kleine Buchsen an der Oberseite. Mittels eines normalen Telephonkabels verbindet sich der Spieler mit dem "Nihon Shogi Net"-Server und nimmt an landesweiten Turnieren teil. Daß mittelfristig auch andere Nintendo-Partner die Online-Technik lizensieren ,ist wahrscheinlich - mit einer puren CD-Konsole wäre ein solcher Gimmick nicht möglich gewesen. Wir sind gespannt, welche Online-

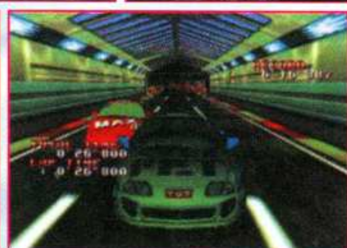


Ideen andere Lizenznehmer (oder vielleicht sogar Nintendo Deutschland angesichts des "Communication Cartridge" ertüfteln.









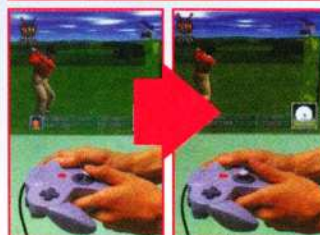




Armaturen- und Options-Overkill: Mit elf Fahrzeugen, fünf Strecken und zahlreichen Wetterbedingungen ist "Rev Limit" komplexer als die Rennspielkonkurrenz von Sega und Namco.







Putten mit dem Analog-Pad: Bei "St. Andrews Golf" (seit Ende letzten Jahres erhältlich) bestimmt Ihr Eure Schlagstärke mit dem "3D-Stick". Laßt Ihr den analogen Knubbel los, schmettert das Eisen gegen den Golfball.

also erst einmal eine der umfangreichen Trainingsmissionen, durch die Euch ein fähiger Ausbilder begleitet. Nach unserem ersten Eindruck ist Seta hier ein feuriges Action-Spiel gelungen, das auch den Fan ernsthafter Simulationen interessieren dürfte.

Kurz nach "Wild Choppers" wird Setas "Ridge Racer"- und "Sega Rally"-Konkurrent "Rev Limit" in Japan erscheinen. In Sachen Fahrgefühl hat es das Tourenwagenrennen schwer, die Konkurrenz abzuhängen, was Umfang und Komplexität angeht, ist die Seta-Produktion aber beiden Spielen weit voraus: Fünf unterschiedliche Kurse werden von Euch zu verschiedenen Tages-, aber auch Jahreszeiten befahren. Zusätzlich beeinflussen die zuschaltbaren Wetterbedingungen Eure Asphalt-Performance.

Elf Boliden stellt Seta zur Wahl, während des Rennens schaltet Ihr aus der Cockpit-Perspektive wahlweise in zwei andere Ansichten.

Grafisch orientiert sich "Rev Limit" klar an den genannten Vorbildern, ohne die stilistische Perfektion der "Ridge Racer"-Strecke zu übertrumpfen. Außerdem wurde die Vorabversion noch von deutlich sichtbaren Pop-Ups geplagt. Nett sind wiederum grafische Gags, Nacht- und Scheinwerfereffekte oder z.B. die realistischen Spiegelungen in Eurer Heckscheibe.



Gewaltige Explosionen werden zum Action-Markenzeichen des Nintendo 64: "Wild Choppers"

Bereits fertiggestellt ist Setas "St. Andrew Golf"-Simulation, bei der Ihr den analogen Stick auf neuartige Weise zum dynamischen Schwingen der 14 verschiedenen Schläger nützt. Da unserem Golf-unerfahrenen Tokyo-Besucher ein halbes Dutzend Bälle im Gebüsch verloren gingen, müßt Ihr Euch mit der ausführlichen Besprechung der Put-Simulation bis zur nächsten MAN!AC gedulden: "St. Andrew Golf" wurde vor wenigen Tagen in Japan ausgeliefert; wenn Ihr diese Zeilen lest, feilen die MAN!ACs bereits an ihrem Handicap.

Erstaunlich, wenn auch nur für Kenner interessant, ist Setas Simulation des Fernost-Brettspiels Go: Wenn es auch im Workstation-Zeitalter noch unmöglich bleibt, das tausendjährige Brettspiel auf einem Computer spielstark zu realisieren, so zeigt das Modul doch, wie groß der Rechenunterschied zwischen Super NES und Nintendo 64 ist. Im Gegensatz zu den 16-Bit-Umsetzungen denkt die neue "Go"-Simulation nur für Sekunden bevor sie Euren Zug beantwortet. Amateuren bietet die Seta-Produktion eine akzeptable Herausforderung: So wurde Winnie, der zumindest alle Super-NES-Umsetzungen schlägt, noch am Messestand vom Brett gefegt.



Künstliche Intelligenz dank 64-Bit: Setas "Go"-Simulator wird im Westen leider nicht erscheinen.



Nebel über den Bergen: Auch "Wild Choppers" setzt auf Wetteränderungen.





Action-Spektakel mit leichtem Simulationseinschlag: Acht verschiedene Hubschrauber wollen von Euch in "Wild Choppers" gemeistert werden.

Neben Seta wird auch BPS einen (noch nicht offiziell angekündigten) Go-Simulator für das Nintendo 64 veröffentlichen. Glaubt man dem Journalisten und "Game Over"-Autor David Sheff hat sich der BPS-Gründer und "Tetris"-Lizenzhalter Henk Rogers vor zehn Jahren mit einer Partie des fernöstlichen Brettspiels das Vertrauen des Nintendo-Chefs Hiroshi Yamauchi und damit den Weg auf den Konsolenmarkt erspielt.

Seta-Spiele im Überblick

Name	Umfang	Japan-Release	Bemerkung
Ikazuti No Gotoku	64 MBit	April	Spielstarke Go-Simulation für den japanischen Markt
Rev Limit	64 MBit	Februar	"Ridge Racer"-Konkurrent mit vielen Fahrzeugen, Strecken und Einstellmöglichkeiten
Morita Shogi 64	64 MBit	Mai	Die zweite Version des Fernost-Schachs wird auf dem neuen Communication-Cartridge ausgeliefert
St. Andrew Golf	64 MBit	erhältlich	Realistisches 3D-Golf dank Analog-Controller
Wild Choppers	64 MBit	Januar	Funkensprühende Mixtur aus Helikopter-Flugsimulation und 3D-Actionspiel





Zugfahrt mit Hindernissen: Ihr duckt Euch, springt auf Anschlußzüge und wehrt auch noch anfliegende Jäger ab – Schlimmer als eine Reise mit dem Wochenend-Ticket!



Nahkampf mit einem Stormtrooper: In der Regel schaltet Ihr diese Kerle schon von weitem aus!

Shadows of the Empire



Mit "Shadows of the Empire", der Nintendo-exklusiven "Star Wars"-Spielesammlung, möchte LucasArts den Erfolg von "Rebel Assault" wiederholen. Zeitlich zwischen "Das Imperium schlägt zurück" und "Rückkehr der Jedi-Ritter" schlagt Ihr Euch als Dash Rendar (sic) durch zehn 3D-Sequenzen unterschiedlicher Länge. Vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, eine einmal getroffene Entscheidung bleibt jedoch für alle folgenden Abschnitte verbindlich. Der Cartridge-Speicher stellt Euch vier virtuelle Karrieren zur Verfügung. Schafft Ihr einen Level, speichert Ihr benötigte Zeit sowie Zahl der Leben und verdient Euch damit die Berechtigung, den darauffolgenden Abschnitt zu spielen. Ihr könnt übrigens später jederzeit zurückkehren, um Eure Leistung zu verbessern und somit den Level mit mehr Leben abzuschließen.

In den Flugsequenzen bemannt Ihr die Waffenstationen des Millenium Falcon, düst mit einem Jäger über den Eisplaneten Hoth oder jagt mit einem Hover Bike durch die engen Gassen von Mos Eisley. In diesen Szenen wählt Ihr per C-Knopf Eure Sichtperspektive: In der Cockpit-Ansicht könnt Ihr bei Laserschlachten genau per Zielkreuz maßnehmen, seht Ihr Euer Schiff dagegen vor Euch, genießt Ihr bessere Optik (Euer Polygongefährt legt sich schnittig in die Kurven) und mehr Übersicht. Habt Ihr auf Hoth den imperialen Angriff gestoppt (indem Ihr Aufklärungssonden und AT-ATs vernichtet) findet Ihr Euch auf der Echo-Basis wieder. Vor dem ersten Zu-Fuß-Abschnitt justiert Ihr die Kamera. Vier Perspektiven stehen Euch zur Verfügung: Die klassische Ego-Ansicht, die Perspektive von hinten, die verwirrende Movie-Ansicht sowie (besonders für knifflige Sprünge geeignet) die Kameraansicht von oben. Mit gezücktem Laser nähert Ihr Euch den imperialen Wachen und eröffnet bei Sichtkontakt sofort das Feuer. Ihr braucht nicht besonders genau zu zielen, da Gegner in Reichweite automatisch angepeilt werden und eine Explosion schon von weitem das Ableben verkündet. Mit vielfältigen Manövern erkundet Ihr den Komplex, aktiviert den Generator und entflieht der schwerbewachten Basis.

Ihr könnt Euch ducken, springen und mit gedrücktem R-Taster den obligatorischen Seitschritt ausführen. Herumstehende Kisten zerschießt Ihr, um Euer angeschlagenes Energiekonto wieder aufzufüllen. Manchmal entdeckt Ihr auch einen der meist gut versteckten "Chal-



Der Erfolg gibt Euch recht: Krachend fällt ein Walker zu Boden...



... aber nur nach filigraner Vorarbeit: Ihr werft im richtigen Moment das Zugkabel ab und dreht Euch um das Stahlmonster!



Auf dem imperialen Frachter: Ihr schießt Euch den Weg zu den schalterbestückten Lagerhallen frei!



Auf der Mondbasis Gall reist Ihr mit Hover-Gleitern und Jet-Pack zwischen imperialen Felsfestungen.



Der beeindruckende AT-ST: Schleicht um seine Beine und eröffnet im richtigen Augenblick das Feuer auf den Kopf!







Auch Module müssen nicht auf eine gelungene Story verzichten: Per Zeichnungen mit Polygon-Beiwerk fiebert Ihr mit dem Helden Dash.



"Asteroid Chase": Für die Vernichtung rötlicher Asteroiden erhaltet Ihr wichtige "Challenge Points".



Auf schmalem Grat arbeitet Ihr Euch durch die Ventilationssysteme von Gall.

lenge Points". Je nach gesammelter Menge dieser Symbole werdet Ihr am Ende des Abschnitts mit Zusatzleben verwöhnt. Mit Schaltern öffnet Ihr Stahltüren, verborgene Abzweigungen belohnen Euch mit Extras. Gegen Ende wartet ein erster Höhepunkt: Mit einem grafisch fehlerlosen AT-ST liefert Ihr Euch in einer Lagerhalle ein dramatisches Duell auf Leben und Tod. Doch auch in den folgenden Ego-Abschnitten kämpft Ihr abschließend gegen monströse Riesen-Droiden.
Für Abwechslung ist bei "Shadows" gesorgt: Ihr springt während einer dramatischen Zugfahrt von Waggon zu Waggon (Ord Mantell Schrottplatz), rast in aberwitziger Geschwindigkeit durch Dörfer und Schluchten (Mos Eisley), entert den imperialen Frachter Suprosa und watet durch die schimmligen Abwassersysteme von Coruscant.
Musikalisch bietet Euch "Shadows of the Empire" packende Orchesterklänge, leider müssen Eure Ohren mit leicht verrauschtem Mono-Sound klarkommen. Technisch ist der Titel durchwachsen. Zwar sorgt Mip-Mapping und weitgehend fehlerfreie Texturdarstellung für ein nobles, 64-Bit-gerechtes Ambiente, doch teils geht die Frame-Rate in größeren Hallen deutlich in die Knie. Ein weiterer Kritikpunkt: Bis auf die Weltraum-Ballersequenzen und die ungemein schnelle Bike-Jagd lauft Ihr durch weitgehend kahle Gebirgslandschaften und Raumschiffgänge, nur ab und zu liefert Ihr Euch ein actionarmes Laser-Gefecht. Auch das Level-Design frustet angehende Jedis: Habt Ihr einen strapaziösen dreißigminütigen Kampfeinsatz hinter Euch gebracht, verliert Ihr beim hektischen Duell gegen Bosse wie das tentakelschwingende Wassermonster "Dianoga" Leben im Sekundentakt.
Trotz dieser Mankos ist "Shadows" gelungen: Es stellt FMV-Titel wie "Rebel Assault 2" klar ins Abseits und bietet jedem Action-Fan feuchte Hände und wochenlangen Sternen-Spaß. *cb*

Testmuster von Maro, Tel.: 0711/2212422 und Flying Arts, Tel: 0208/8232741



Während eines Starts dringt Ihr in die Flugzentrale ein: Eine Handvoll Sturmtruppen erwartet Euch schon.



Die Jagd per Speeder-Bike durch Mos Eisley ist rasend schnell, oft bleibt Ihr in den verwinkelten Gassen hängen oder verirrt Euch.



Bei beweglichen Plattformen geht Ihr auf Nummer sicher und benutzt die Kamerasicht von oben.


Volltreffer: Der AT-ST bricht rauchend zusammen. Die Schlacht auf Hoth ist in vollem Gange!

SPIELSPASS 77%

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

HERSTELLER LucasArts

SYSTEM Nintendo 64

BRD-RELEASE 2. Quartal

Gelungene Action-Kollektion mit authentischen "Star Wars"-Ambiente, leider ohne den letzten Feinschliff.

96 · AB 16

Nachdem das Playstation-"Rebel Assault 2" erste Schritte in Richtung "Polygonisierung eines FMV-Actionspiels" unternommen hat, ist "Shadows of the Empire" die konsequente Fortsetzung des Weges. Mit den "Rebel Assault"-Spielern mußte man sich noch auf originalgetreue Filmsequenzen verlassen, um Kinogefühl aufkommen zu lassen (und dadurch Spielbarkeit und Interaktion beschneiden). Mit der Leistungsfähigkeit neuer Hardware jedoch ist eine völlig interaktive Umwelt wie in diesem Falle möglich geworden – und das auf einem Modul!



NINTENDO NATION



Erdrückende Niederlage: Spinal begräbt seine Feinde unter einem gigantischen Totenschädel.



Super Specials zum Einkaufen: Jago's "Tiger"-Uppercut kostet Euch sechs Fähnchen und trifft den Gegner gleich fünfmal.



Orchid, friß Blei: TJ Combo feiert seinen Sieg mit einer knatternden MP-Salve.

Killer Instinct Gold



Prügelspielfans pfeifen auf knuddlige Klempner und friedliche Jetboat-Wettbewerbe: Erst wenn satte Kampfschreie aus den Lautsprechern dröhnen und 14-Hit-Combos ins Schwarze treffen, lohnt sich die Investition in neue Hardware. Für genau diese Kaufmotivation sorgt Nintendo mit "Killer Instinct Gold", der Fortsetzung des indizierten Super-Nintendo-Vorgängers.

Zehn martialische Krieger nehmen am neuen Weltuntergangs-Turnier teil, davon kennt Ihr sieben aus dem Vorgänger (Übersicht rechts). Während Ihr Euch im Titelbild von satten E-Gitarren und heulenden Soli einstimmen laßt, entscheidet Ihr Euch für für einen von vier Spielmodi oder drei Trainings-Dojos: Mit einem paralysierten Gegner oder einer Holzpuppe erlernt Ihr allein oder unter Aufsicht Eures Meisters Combos und Specials, die Ihr in einer Tabelle nachschlagt. Habt Ihr die Grundbegriffe des Zweikampfes kapiert, weiht Euch der Meister in die Geheimnisse der Combo-Theorie ein, die Euch nach bestandener Lektion Schlagserien von bis zu 70 Hits zur Verfügung stellt. Erfahrene Killer fordern den Computer-Gegner im Arcade-Modus oder einen Freund, kämpfen im Team nacheinander mit bis zu elf Kriegern oder veranstalten mit etlichen Freunden ein Ausscheidungsturnier.

Habt Ihr Eure Wahl getroffen, entscheidet Ihr Euch für Euren Lieblingskrieger und betretet eine der elf 3D-Arenen: Wie der Vorgänger hält sich "Killer Instinct Gold" an das bewährte "Street Fighter"-Kampfsystem: Wahlweise mit Analogpad oder Steuerkreuz springt und marschiert Ihr auf einer Ebene mit dem Feind, Ausweichen in den Hintergrund ist unmöglich. Mit sechs unterschiedlich harten Tritten und Schlägen mischt Ihr den Feind auf, die Specials beschränken sich auf gewohnte 90°-Drehungen und dem "Charging" (Power aufladen für mächtige Attacken)– Prügelknaben finden sich sofort zurecht und schlägern wild drauflos. Beat´em-Up-Fans begeistert vor allem das flexible Combosystem, mit dem Ihr Euch per fertigem Schema Eure persönlichen Combos zusammenstellt. Neu für "Killer Instinct"-Veteranen ist der "Juggle"-Combo: Nach einem abgeschlossenen Combo mit Fatality hechtet Ihr dem weggeschleuderten Feind hinterher und landet mit der passenden Schlagkombination noch einige Treffer, bis dieser endlich krachend im Staub landet.

Für satte Treffer und gekonnte Paraden kassiert Ihr obendrein Special-Energie in Form von Fähnchen, für die Ihr höllische Super Specials einkauft: Jeder Schläger verfügt über fünf barbarische Uppercuts, Todesfeuerbälle und Schattenschläge, die Ihr auch als niederschmetternde Combo-Fatalities verwenden könnt. Wehrt der Feind jedoch jeden Eurer Angriffe ab, kontert Ihr mit einem



Tod durch die Straßenbahn: Besiegt Ihr in Combo's Hinterhof den Feind mit einem Uppercut, wird er auf die Schienen geschleudert und anschließend überrollt.

SPIELSPASS 88%

64 BIT

HERSTELLER: Nintendo

SYSTEM: Nintendo 64

BRD-RELEASE: nicht geplant

Nichts für Weicheier: 70-Hit-Combos, Ultimate-Moves und fantastische Special-FX garantieren den Prügelmarathon.

AB 18



Erst verbrennen, dann zerquetschen: Tusk beendet den Kampf mit einem Feuerregen, gefolgt von einer gewaltigen Steinkugel, die Euch wie einen Strohhalm zerdrückt.



MAN!AC's Undercover: Im Turniermodus tragt Ihr Euch mit Euren Initialen zum Kampf ein.



Im Trainings-Dojo erlernt Ihr nach Anweisung des Meisters Specials und Combos.

Wurf und lockt ihn so aus der Verteidigung. Blinkt die lädierte Energieleiste Eures Gegners, wird's Zeit für einen der gefürchteten Fatalities: Mit fünf verschiedenen End-Specials jagt Ihr Euren Gegenüber zu Teufel, Profis stampfen den Feind mit Ultra-Combos oder gar den Ultimate-Moves in den Boden. Wie im Vorgänger dürft Ihr den Verlierer jedoch auch mit einem kräftigen Uppercut ins Abseits befördern, wo er in Häuserschluchten stürzt, Felsen herunterpurzelt oder von der Eisenbahn überrollt wird.

"Killer Instinct Gold" überzeugt nicht nur mit sattem Combo-, Special- und Fatality-Repertoire, sondern auch mit brillanter Spielbarkeit und bombastischen 3D-Effekten: Die großzügige Steuerung akzeptiert auch schlampig ausgeführte Specials, Eure Krieger reagieren flott und präzise auf jedes Kommando. Während Ihr im Vordergrund fließende Zoom- und Partikeleffekte bewundert, knattern im Hintergrund Polygonhubschrauber und Züge vorbei. Mit kräftigen Hieben befördert Ihr den Feind in den Hintergrund und marschiert so in jede beliebige Richtung innerhalb der Arena. Zoomt die Kamera jedoch ganz nahe an die Schläger, wirken die Figuren etwas verwaschen. Für dieses nebensächliche Manko werdet Ihr jedoch mit heulenden Metalgitarren und groovigen Techno-Tracks entschädigt, die selbst die meisten CD-Soundtracks der 32-Bitter in den Schatten stellen. Mit der justierbaren Kampfstärke im Optionsmenü wurde die einzige Kante des Vorgängers ausgefeilt, auch Anfänger haben nun gegen Profis eine Chance. Zudem begünstigen die umfangreichen Trainingsmöglichkeiten den flotten Einstieg, die speicherbaren Combo-Highscores und Trainingserfolge motivieren zur exzessiven Punktejagd. Allerdings fehlt der stimmungsvolle Combo-Kommentator aus dem Vorgänger. *oe*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



TJ Combo

Ami-Boxer TJ Combo vermöbelt seine Gegner mit flotten Faustkombinationen, ist mit den Füßen jedoch relativ ungeschickt. Mit seinen "Hold"-Specials ist er besonders für überlegte Zeitgenossen geeignet. Um Euren Feind mit der Uzzi zu durchlöchern, führt Ihr eine 180° -Drehung nach hinten aus und drückt FK für eine Sekunde.

Fulgore



Metallkrieger Fulgore hält seine Feinde mit flottem Laser-Feuer unter Kontrolle, teilt wuchtige Schläge aus und steckt auch harte Combos locker weg. Dafür ist er langsam und nur für Schläger mit routiniertem Timing geeignet. Seine 90°- und 180°-Specials sind mit dem Analogpad nur schwer auszuführen. Nehmt das Steuerkreuz!



Glacius

Das eiskalte Polarmonster kämpft zwar bedächtig, überrascht Euch jedoch mit Schmelzbeam und großer Reichweite. Mit seinen 90°-Specials ist er ziemlich leicht zu lernen und für beide Steuerarten geeignet.
Mit seiner finalen Eishand ist der Sieg perfekt: Hinten, unten, hinten-unten + QK.

Jago



Ninja Jago gilt als Allround-Krieger für Anfänger: Als mittelmäßig schneller und starker Schwertkämpfer ist er leicht zu handhaben. Einsteiger schaffen mit etwas Glück und stahlharten Daumen schon im ersten Kampf mächtige Combos. Besiegt den Feind mit dem Drachen: 180°-Drehung nach hinten, vorn + MP.



Kim Wu

Die rothaarige Schönheit Kim wirbelt Euch ihren Nunchaku um die Ohren und beeindruckt mit tosenden Tornado-Kicks. Ihre 90°- und 180°-Specials verwirren auf dem Analogpad, für das Steuerkreuz ist sie jedoch wie geschaffen.
Achtet auf ihre Überraschungsangriffe mit der Vorwärtsrolle: Vorn, vorn (antippen).

Maya



Der blonde Dolchengel steuert sich ziemlich flott und ist mit ihren "Hold"-Specials für Analogpad und Steuerkreuz geeignet. Mit ihren zischenden Klingen landet sie harte Treffer, ist jedoch leicht abzublocken. Ihr Ultracombo ist besonders einfach: Beendet Kampf und Combo mit: Vorn, hinten + FK.



Spinal

Der klapprige Knochenritter steuert sich durchschnittlich flott und ist mit seinen vielfältigen Teleporter- und Flammen-Specials nur für das Steuerkreuz geeignet. Unterlegene Krieger zerquetscht er gegen Kampfende mit Vorliebe mit seinem Steinschädel: Zwei mal 90°-Drehung nach vorn + QP.



B. Orchid

Die flinke Tonfa-Expertin kennen Prügelprofis bereits aus dem Vorgänger, ihr Hochhaus-Hintergrund entzückt mit explosiven Tonnen und Hubschrauberverkehr. Orchid-Fans wählen das Steuerkreuz und überraschen den Feind mit gekonntem Flick-Flack und Tiger-Slide, die beide als Combo-Eröffnung aus großer Entfernung dienen.

Tusk



Der mittelalterliche Barbar bewegt sich sehr träge durch die Arena und schlägt seine Feinde mit Schwerthieben in die Flucht. Seine 90°- und 180°-Specials eignen sich für das Steuerkreuz, seine Lieblingstodesart ist der göttliche Feuerregen samt Steinschlag: Zwei mal 90°-Drehung nach vorn + MP.

Sabrewulf



Der jaulende Werwolf ist zwar nicht besonders flink, kann jedoch mit Doppelklicks nach vorn oder hinten geschickt ausweichen. Sabrewulf spielt sich auch mit den Analogpad prächtig, benötigt jedoch exaktes Timing. Zum Kampfende ruft er seine blutsaugenden Fledermäuse: QP zwei Sekunden gedrückt halten.



NINTENDO NATION



Wenn Ihr mit Karacho um die Kurve brettert, steigen Rauchwolken auf. "Ridge Racer"-mäßig Driften könnt Ihr bei "Cruis'n USA" aber nicht.


Der "Redwood Forest" fordert Euch mit zahlreichen S-Kurven und enger Straße gleich doppelt.


Der Split-Screen-Modus: Kürzerer Horizont und etwas ruckliger, trotzdem noch gut spielbar.

Cruis'n USA



Nach jahrelanger Wartezeit könnt Ihr jetzt auch zuhause durch die Vereinigten Staaten flitzen: In der verspäteten Automatenumsetzung "Cruis´n USA" entscheidet Ihr Euch zwischen vier Fahrzeugen ('63 Muscle Car, La Bomba, Devastator V1 und Italia P69), wählt Euren Rennmodus und brettert los. In die zehn Einzelrennen dürft Ihr allerdings erst einsteigen, wenn Ihr einmal den "Cruis'n"-Modus gewonnen habt: Hier absolviert Ihr 14 Rennen nacheinander quer durch's Land, wobei Ihr jeweils Erster werden müßt, um Euch für das nächste Gerase zu qualifizieren. Legt Euch deshalb unbedingt eine Controller-Pak-Speichereinheit zu, sonst müßt Ihr immer von vorne beginnen: Auf dem Modul befindet sich nämlich keine Batterie! Gesteuert wird mit dem Analog-Stick in der Mitte des N64-Pads, wobei Ihr die Sensitivität in mehreren Stufen auf Eure Bedürfnisse anpaßt. Die Flitzer beäugt Ihr während der Wettbewerbe aus einer von drei Perspektiven: Während die zwei Von-Hinten-Ansichten zwar gut aussehen (Ihr werdet Zeuge, wie Euer Wagen schlenkert, hopst und weich von der Federung abgefangen wird), eignet sich die Ego-Perspektive am besten zum Spielen. Fahrt Ihr nur zum Spaß, dürft Ihr im Optionsmenü den Gegenverkehr und Konkurrenten ausschalten. Im Wettbewerb geht's allerdings härter zu: Der Verkehr zwingt Euch zu konsequentem Rechtsfahren, lediglich in haarigen Linkskurven riskiert Ihr einen Abkürzungsschlenzer auf die linke Seite. Nehmt Ihr Kontakt mit anderen Fahrzeugen und Leitplanken auf, dreht sich Euer Flitzer unabhängig von der aktuellen Geschwindigkeit wie verrückt. Glücklicherweise nehmen die robusten Karren keinen Schaden und ihre Fahrt schnell wieder auf. Laßt Ihr Euch schließlich zum Abschluß auf dem Balkon des Weißen Hauses in Washington feiern, erhaltet Ihr als Siegerprämie schnellere Karren. Die abwechslungsreichen Kurse erfreuen Euch mit hügeligen Landstraßen, Tunnels sowie Stadt- und Industrieabschnitten.



Einer der zahlreichen Crashes: Busse, Trucks und Buggies erschweren Euch das Fortkommen!

Doch wie sieht's nun mit der Technik aus? Anfangs überzeugt die flüssige und bunte Grafik, doch in bestimmten Abschnitten (besonders bei aufwendigen Wald- und Stadtszenen) wird's ziemlich rucklig. In Verbindung mit steilen Auffahrten könnt Ihr dem hektischen Spielverlauf dann manchmal kaum mehr folgen. Das auch auf dem N64 auftauchende Problem der Pop-Ups wurde mit Nebel-Einblendungen zufriedenstellend gelöst. Dafür mangelt's an guter Akustik: Laue Country- und Pop-Sounds überdüdeln das kümmerliche Motorengeräusch und tragen kaum zum zünftigen "Cruis'n"-Ambiente bei – nur im Wüsten-Level paßt der Soundtrack. Spielerisch ist der Titel wenig durchdacht: Haltet Ihr Euch streng ans Rechtsfahrgebot, überholen Euch die CPU-Fahrer in höheren Schwierigkeitsstufen auf der Gegenfahrbahn, schneidet Ihr ebenfalls die Kurven, rumpelt Ihr prompt in einen heranrasenden Schulbus. Das Fahrverhalten ist ebenfalls nicht der Weisheit letzter Schluß, da Ihr kaum driften könnt und Ihr Euch selbst bei kleinstem Blechkontakt mindestens einmal um die eigene Achse dreht.
Einige Stunden ist "Cruis'n USA" spannend, Bestzeit-Jäger verbringen auch längere Zeit in den Staaten: Das Spiel deutet an, was im 64-Bit-Rennspielbereich möglich ist. *cb* Dynatex, Tel.: 0231/5575000







Links: Erster Platz! Mitte: Die abschließende Feier auf dem Weißen Haus.
Rechts: In der Ego-Perspektive plagt Ihr Euch mit Fliegendreck und Vogelkot herum!

SPIELSPASS 70%

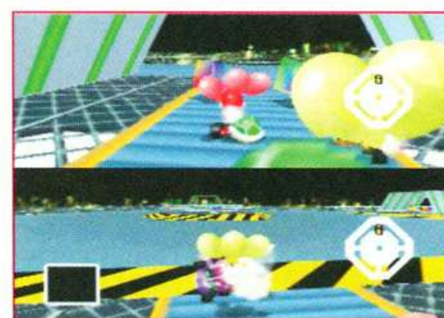
HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: 3. Quartal 1997

Amüsantes Herumgerase mit nervigen Slowdowns und häufigen Drehern: Eine passable Automatenumsetzung.





Der nächtliche Stadtkurs langweilt Euch mit schmucklosen Beton-Lärmschutzwänden. Wenigstens schleichen ein paar Busse und LKWs durch die Szenerie.



In vier Battle-Mode-Arenen geht's rund: Vorsicht vor Bananen und tieffliegenden Schildkröten!

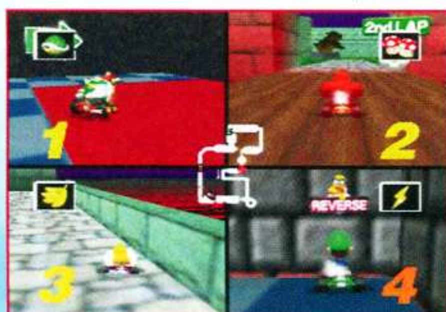


Zwischenfall im Farmland: Neben Maulwürfen und grasenden Kühen gibt's auch hier wenig Gags.

Mario Kart 64



In der Weihnachtszeit erweist sich Nintendo Japan als großzügig: Für den bei N64-Modulen üblichen Preis von 9.800 Yen erhalten "Mario Kart 64"-Käufer auch einen zusätzlichen Controller. Im zweifarbigen grau-schwarzen Gehäuse soll Euch der Bonus-Stick zu Mehrspieler-Sessions ermuntern. Bis zu vier Kart-Fans rasen im Split-Screen-Modus um die Wette: Der Bildschirm wird in vier Rechtecke unterteilt, bei drei



Vierspieler-Schloßausflug: Ihr fuhrwerkt zwischen Backstein-Wänden herum. Luigi rechts unten irrt planlos umher...

Spielern bleibt das untere rechte Feld frei. Die Teilnehmer unterscheiden sich vom Super-Nintendo-Original: Auf der N64-Fahrerliste haben sich Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool, Yoshi, Donkey Kong Jr., Bowser und Wario eingeschrieben. Insgesamt gibt es vier Ligen: Jede besteht aus vier völlig unterschiedlichen Kursen, die diesmal auch mit Berg- und Talfahrten versehen wurden. Zwei Sichtperspektiven (eine näher, die andere etwas weiter entfernt vom Kart) stellt Ihr mit einer der C-Tasten ein. Langweilt Euch die Streckendarstellung in der Ecke unten rechts, dürft Ihr auch einen Tacho oder eine witzige Plazierungsdarstellung einblenden: Den Spielbildschirm umrahmt ein Band, auf dem die Portraits der Fahrer mit Ihren relativen Abständen ihre Runden drehen. Mit dieser sinnvollen Option bleibt Ihr immer im Bilde, ob Euch ein Verfolger im Nacken sitzt, auch die Positionskämpfe innerhalb des Feldes verfolgt Ihr mit einem Schmunzeln aus den Augenwinkeln.

Bevor Ihr zur ersten Liga, dem Kinoko Cup aufbrecht, wählt Ihr Eure Leistungsklasse. 50, 100 und 150 Kubikzentimeter-Karts stehen zur Wahl, was sich deutlich auf die Geschwindigkeit auswirkt. Wie gehabt legt Ihr mit gefühlvollem Timing einen fliegenden Start hin und überholt schlafmützige Rennteilnehmer. Das Salz in der Suppe sind auch beim 64-Bit-Grand-Prix die Extras, die Euch vielfältige Tricks ermöglichen und oft noch in letzter Minute die Plazierung entscheidend verändern. Quer über die Straße sind transparente Schachteln mit Fragezeichen gelegt. Mit etwas Geschick fahrt Ihr durch einen dieser Extraspender und setzt damit das Roulette in Gang: Bei Stillstand nutzt Ihr geistesgegenwärtig das im Fenster gezeigte Extra: Mit den Pilzen, die einzeln oder als Dreierpack erhältlich sind, gebt Ihr ordentlich Gas und zieht an den Gegnern vorbei. Noch rasanter wird die Fahrt mit einem Stern, der nach Aktivierung zusätzlich andere Karts beiseite schubst. Per Blitz röstet Ihr sämtliche Fahrer im Feld, Schildkröten dienen Euch als Geschosse und sind in zwei Varianten erhältlich: Rote Exemplare



Dreispieler-Canyon: Auf dem freien Bild-Viertel seht Ihr den Streckenplan mit Kart-Symbolen.



Daneben: Im Split-Screen-Grand-Prix schießt eine Schildkröte am anvisierten Ziel vorbei...









Die Präsentation ist mager ausgefallen. Von links nach rechts erkennt Ihr die Spieler-Wahl, die Sieger-Szene nach dem Liga-Gewinn, die Punkteabrechnung nach einem Rennen und das kurze Mini-Replay.



Zu dritt und zu viert könnt Ihr nur gegeneinander antreten. Schon im Zweispieler-Modus wirkt die Steuerung träger als im Solo-Grand-Prix.

bohren sich vorausfahrenden Karts automatisch in den Auspuff, grüne dagegen schießt Ihr mit sicherem Auge ins Ziel. Die Folge solcher Treffer sind verheerend: Die Kontrahenten wirbeln mit lautem Wehgeschrei durch die Luft und verlieren eine Menge Zeit. Mit von der Partie sind auch wieder die beliebten



Auf Donkey Kong's Dschungel-Abschnitt springt Ihr über den Fluß...

Bananen. Einzeln und als ganze Staude erhältlich, legt Ihr unvorsichtigen Rasern eine gelbe Überraschung in den Weg und sorgt für schwungvolle Dreher. Das Paket hängt als Schweif an Eurem Gefährt, Ihr legt mit jedem Knopfdruck eine ab und könnt somit ganze Bananen-Sperrren anlegen. Vermeidet jedoch unbedingt die Schachteln mit dem kopfstehenden Fragezeichen, denn beim explosiven Kontakt segelt Ihr durch die Luft. Bei den thematisch abwechslungsreichen Rundkursen müßt Ihr auch mit gelegentlichen Abzweigungen (wie im Canyon-Gewirr) rechnen: Ihr bereist arktische Gefilde, umfahrt Donkey Kong's Heimatdschungel und liefert Euch sprungreiche Duelle in Wario's Motocross-Arena. Doch auch wenn die Grafik meist recht flüssig zoomt, bemerken selbst auf's Fahren konzentrierte Spieler den akuten Mangel an grafischem Beiwerk: Nur selten läßt sich eine vorbeituckernde Lok oder eine sich drehende Werbetafel blicken. Größere Flächen sind meist mit stets denselben Texturen mehr schlecht als recht zugekleistert. Sitzt mehr als ein Spieler vor dem N64, hat der erfahrene



... und kurvt an einem Schaufelrad-Dampfer vorbei. Auch hier könnt Ihr fast permanent Vollgas fahren.

Kart-Fan durch Kurs-Kenntnis klare Vorteile: Die Frame-Rate ist niedriger, und trotz akzeptabler Spielbarkeit reagieren die Flitzer deutlich träger als im übersichtlichen Solo-Modus.
Spielerisch kann "Mario Kart 64" das hohe Niveau des Vorgängers nicht halten. Die neuen Kurse sind klar zu simpel strukturiert, die bahnbrechende Bodenphysik fehlt: Auf Eis fährt sich's fast genauso wie auf Asphalt oder Schlamm.



Auf dem transparenten Regenbogen-Kurs geht's in turbulenten Berg- und Talfahrten zur Sache.

Nach einem Crash oder Bananen-Zwischenfall benötigt Ihr unverhältnismäßig lange, um wieder Fahrt aufzunehmen. Durch die vereinfachte Steuerung wird das Gerase schon bald zum Glücksspiel: Mit den richtigen Extras pustet Ihr auch klar bessere Fahrer von der Siegerstraße. Drift-erfahrene SNES-Profis langweilt das Fehlen filigraner Steuertricks, während Anfänger schneller in's Spiel finden und das unkomplizierte Handling der Karts schätzen. Auch die Tatsache, daß Ihr von Anfang an bereits alle Strecken und drei Klassen anwählen dürft, trägt nicht zur Langzeitmotivation bei. Ärger auch bei Murks-Aktionen Eurerseits: Macht Ihr in den ersten Minuten des Rennens entscheidende Fehler, müßt Ihr erst alle Runden fertigfahren, bevor Ihr zum erneuten Versuch antretet: Die auf Tastendruck möglichen Neustarts des Vorgängers wurden schlicht vergessen.
Schade, daß Nintendo die hochgesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen kann: "Mario Kart 64" ist ein spaßiges Simpel-Gerase, das vor allem im schlappen Mehrspieler-Modus nicht an die Qualitäten des Vorgängers heranreicht. Die technischen Schwächen trüben den Spaß genauso wie das unausgereifte Spieldesign: Viele Elemente des Vorgängers fielen unter den Tisch. *cb/th*

Muster von Flying Arts, Tel.: 0208/8232741

SPIELSPASS 82%

BIT 96

MARIO KART 64

HERSTELLER
Nintendo
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
2. Quartal 1997

Gutes Cartoon-Rennspiel mit Vier-Spieler-Modus und Spar-Grafik. Im Vergleich zum SNES-Vorgänger enttäuschend.

AB 6



Der berühmte Vorgänger "Super Mario Kart" (1992) begeisterte neben unzähligen liebevollen Details (jeder Kart-Fahrer zeichnete sich z.B. durch charakteristisches Motorengedröhne, Fahrverhalten sowie Extrawaffe aus) vor allem durch das bis ins kleinste Detail ausgetüftelte Zusammenspiel zwischen Go-Kart und befahrenem Untergrund: Die Schlamm-Fahrt geriet zur Rutschpartie, auf Eisflächen wurde waghalsiges Driften mit zeitraubendem Schlittern bestraft. Jede Bodenbeschaffenheit verlangte zudem seine eigene Slide-Technik: Ein Mario-Kart-Experte bewältigt sogar Haarnadel-Kurven (von denen es in "MK 64" übrigens keine einzige gibt) mit souveränen Sprung- und Lenkmanövern. Auch der Zwei-Spieler-Modus (Bild) war dank Zusatzchip auf Modul eine technische Glanzleistung.











Schnappschüsse aus dem Grand-Prix (von links nach rechts): Das Startfeld klebt noch dicht beisammen. In der Dschungel-Höhle schlängelt Ihr Euch in einer Auffahrt nach oben, die Wüsten-Dampflok kreuzt den Weg zweifach. Auch ein städtischer Tunnel darf nicht fehlen.











Bei 3D-Rollenspielen mittlerweile Standard: Wenn Ihr zum Schlag ausholt, rauscht der Heldenarm über den Bildschirm, ein rotes Leuchten signalisiert Treffer.



Eure Geheimwaffe: Das Kristallschwert "Kollektor" wächst nach häufigem Kampfgebrauch zum Zweihänder heran.

King's Field 2

PS Der japanische Hersteller Ascii setzt die zweite Episode des japanischen Metzger-Rollenspiels für den US-Markt um: Wie im Vorgänger stiefelt Ihr in "King´s Field 2" durch eine dreidimensionale Echtzeitwelt, durchstöbert düstere Gewölbe und schlitzt Polygonmonstern den Shading-Wanst auf. Der Plot um ein verwunschenes Königreich fungiert lediglich als Stimmungsbeiwerk und wird in kurzen Intermezzos weitergesponnen: Wie in den anderen "King's Field"-Episoden wurden die Sequenzen nicht auf Großrechnern, sondern mit den Spielroutinen gerendert und anschließend als pixelige FMV-Files gespeichert. Im Vordergrund stehen wie gehabt das Monster-Metzeln und das Heldenkonto: Bevor sich Euer Elfen-Junker in die Burgruine seines verblichenen Vaters traut, übt sich der frischgebackene Held in den örtlichen Jagdgründen: Zwischen Fachwerkbauten und Blockhütten kriechen aggressive 3D-Sträucher und Giftpilze über den Texture-Rasen. In den 3D-Gebäuden haben sich Dorfbewohner wie ein fesches Elfenmädel verschanzt: Das Polygon-Spitzohr wienert eifrig über eine Theke aus rustikalem 3D-Holz und rüstet Euch gegen klingende Münze mit dem obligatorischen Handwerkszeug aus. Neben Heilkräutern, Gegengiften und transparenten Polygon-Ampullen findet Ihr Rüstungsteile sowie funkelnde Klingen auf den Regalen. Anstatt wie üblich eine neue Vollrüstung zu erstehen, muß sich Euer Prinz seine Blech-Garderobe Stück für Stück zusammenstellen: Neben etlichen Brustpanzern findet Ihr unterschiedliche Armschienen, Beinelemente, Handschuhe und Helme - sogar an gepanzertes Schuhwerk haben die Designer gedacht. Allerdings hat der Luxus seinen Preis: Die Händler-Waren sind für Euren Jungspund unerschwinglich, die Monster in der Burg klopfen den Helden mit einem Schlag weich. Also verdingt Ihr Euch zunächst als Monsterjäger: Auftraggeber und Plot-Dialoge sind überflüssig, sogar Pflanzenbiester und Riesenspinnen haben Ihren Geldbeutel dabei und hinterlassen nach einer stilvollen Ausblendung Gold und Ausrüstungsgegenstände. Wo gemeines 3D-Getier und Glibber-Batzen den Abenteurer-Hausrat unterbringen, interessiert den Helden weniger - Hauptsache, die Kasse stimmt. Auch bei der anschließenden Verlies-Hatz überwiegt der Action-Einschlag. Puzzles und Dialoge sind in der "King's Field 2"-Unterwelt nur spärlich gesät. Statt dessen wird gesammelt, was das Zeug hält: Wer sich nicht alle paar Meter an einem übermächtigen Monster vorbeistiehlt oder eine pfiffige Angriffstaktik austüftelt, gesellt sich zu vermoderten Kadavern auf den Verlies-Fliesen. Der träge 3D-Trott Eures Helden provoziert zu keiner Zeit unfaire Situationen, die gemütlichen Gegner-Bewegungen sind leicht nachvollziehbar und räumen auch Echtzeit-Neulingen eine Chance ein. Doch aller 3D-Konsequenz zum Trotz - zwischen eckigen Polygon-Fratzen, Geometrie-Geistern und drögem Dümpel-Sound kommen weder Fantasy-Stimmung noch Spannung auf. Nur geduldige Tüftler wagen sich in die solide Gruft und stöbern durch clever konstruierte Monster-Level. Plot-Liebhaber mit nervösem Daumen lassen ihre Dublonen stecken. *rb*

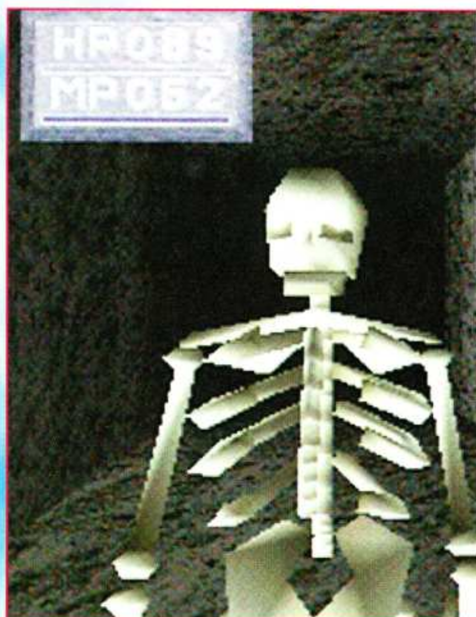
Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Stockbetrunken und fern der Heimat: Die Schloß-Garnison hat den armen Kerl im Dungeon vergessen.



Einst der Prachtbau Eures königlichen Daddys, jetzt ein zugiges Monster-Domizil: Euer Prinz irrt durch die Hallen seiner Ahnen.





Beinhart und knochenbleich: Bevor Ihr Euch an die hartnäckigen Skelette herantraut, müßt Ihr Morgenstern oder Streitkolben aus dem Rucksack kramen (oben).

SPIELSPASS 64%

HERSTELLER: Ascii

SYSTEM: Playstation

BRD-RELEASE: Nicht geplant

Umfangreiches Hack'n'Slay-Rollenspiel mit dürftig präsentiertem 3D-Terrain und unverwüstlichem Dungeon-Design.

AB 12



Tecmo's Deception

PS Rollenspieler, die sich schon immer auf die Obermotz-Seite schlagen und übereifrigen Helden eins auf die Mütze geben wollten, verdingen sich in Tecmos "Deception"-Festung als Verlies-Herr. Doch ehe Ihr Euer wurmstichiges 3D-Gemäuer ausbaut und die Echtzeit-Korridore mit üblen Kreaturen bevölkert, steht Euer Charakter noch auf der Sonnenseite des Heldendaseins: Als Prinz eines beschaulichen Fürstentums genießt Ihr Ausritte auf weitläufigen Bitmap-Wiesen und mit Eurer Gattin Fiana lauschige Abende am Kaminfeuer. Euer Bruder kocht indes vor Eifersucht, murkst kurzerhand den königlichen Daddy ab und schiebt Euch den Vatermord in die Stiefel. Noch vor wenigen Tagen jubelte Euch das Volk begeistert zu, jetzt begleitet Euch der Mob zum Richtblock und pfeffert die Ernte-Erträge auf's Texture-Pflaster. Die guten Götter haben sich gegen Euch verschworen, die satanische Hexe Astarte wittert einen Pakt mit dem gefallenen Prinzen: Bevor der Henker auch nur seine Axt wetzen kann, teleportiert Euch die dunkle Fee in die sagenumwobene Festung der Verdammten. Astartes Angebot scheint simpel, Euer Preis verheißt astronomische Mächte: Ihr laßt den derzeitigen Burgherren in seine eigenen Fallen stolpern und übernehmt an seiner Statt die Kontrolle über Satans Kräfte. Während sich Euer Charakter im magischen Kontroll-Zentrum verschanzt, neue Korridore anbaut und das Gemäuer mit Fallen spickt, marschiert ein reger Abenteurer-Strom durch die Schloß-Pforten. Jeder gemeine Schatzjäger fungiert nach fortgeschrittenem Spielstand nur noch als Freiwild für Eure Energiereserven. Hartgesottene Veteranen werden in erschöpfenden Plot-Sequenzen vorgestellt: Ein besorgtes Abenteurer-Paar will das Kopfgeld für Euren Burgherren kassieren, um eine kostspielige Operation für ihr Töchterchen zu finanzieren, einer der ehemaligen Schloßbesitzer hetzt Euch magisches Ungeziefer auf den Hals und verspottet Euch mit großspurigem Gehabe. Erst wenn sich Euer Charakter aus seinem Domizil traut und aus der Ego-Perspektive durch die Schloß-Gänge spukt, vergeht dem Abenteurer-Gesindel das Lachen: Ihr lockt die waghalsigen Gesellen mit Fluchtmanövern oder Obermotz-Gelächter in Eure sorgsam installierten Gerätschaften. Latscht Euer Opfer an einer roten Markierung vorüber, hastet Ihr eilig außer Reichweite und laßt die Falle zuschnappen: Verpatzt der Rollenspielheld seinen Ausweich-Check, wird die Polygonfigur zermanscht, frittiert, durchlöchert oder von einem stählernen Barfuß in den Boden gerammt. Sogar der robusteste Muskelprotz torkelt nun benommen durch den Flur oder sucht sein Heil in panischer Flucht. Bevor der geschwächte Kerl wieder zur Besinnung kommt, sperrt Ihr ihn mit der nächsten Fallen-Offensive in die Unterwelt: Ehe sich der Verblichene versieht, wird er in einen Sarg verfrachtet und sein Leben gegen einen satanischen Mana- oder Finanzkredit eingetauscht. Besonders eklig: Ihr laßt den Kadaver in einer Gruft verrotten und bastelt aus Leichen Kreaturen wie Zombies oder Werwölfe zusammen. Trotz brisanter Thematik haben Tecmo ihr Strategie-Rollenspiel jugendfreundlich gehalten: Kein Tropfen Pixelblut fließt durch die flüssig scrollenden Korridore, Stimmengeheul und schummrige Beleuchtung verbreiten ausreichendes Schauer-Ambiente, ersparen Euch jedoch Geschmacklosigkeiten. Die Benutzerführung ist einsteigerfreundlicher als bei den Genre-Schwergewichten. Für das Level-Design seid Ihr selber verantwortlich, lediglich eine grobe Kapitelabfolge mit stimmungsvollen Echtzeit-Intermezzos dirigiert Euch zum Finale. Eine handliche und ansprechende Genre-Mixtur, die das Warten auf Bullfrogs "Dungeon Keeper" verkürzt. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel:0231/5575000



General Gilbert ist einer der mächtigsten Handlanger Eures Bruders: Kaum ins Schloß eingedrungen, wird der klobige Blechkamerad alle paar Schritte aufgespießt.



Euer Domizil und Planungsraum: Im Kontrollzentrum entwerft Ihr Strategien, hinter dem Spiegel liegt Euer Höllen-Altar.



Selbst ist der "Dungeon Master": Direkt nach der Kartenplanung ist Euer Bauprojekt fertiggestellt.





Der Käfig als Fang-Vorrichtung: Ihr verschachert die Opfer an Satan.



Die Dornen-Fallen werden an Wänden montiert und spießen Abenteurer auf.



Treffsicher: Eure Gegenspieler plumpsen durch Löcher im Boden-Parkett.



Aus den ACME-Werkstätten entliehen: Das 100-Tonnen-Gewicht.



Der Titanen-Fuß schnellt aus der Decke und trampelt den Gegner platt.



SONY DIMENSION



Und da zappelt der Ball im Netz: Der japanische Online-Reporter feiert das Tor mit einem brasilianischen Mega-"Goooaaaaal".



Nach einem bösen Foul greift der Schiedsrichter durch: Gleich zückt er die rote Karte für den Spieler Nummer 9.



Noch 'n Treffer: Auch aus der Hinterkameratorkamera habt Ihr eine gute Übersicht. MAN!AC bevorzugt jedoch die Seitansicht.



Beim Freistoß wird eine Mauer gebildet: Der rote Pfeil gibt die Schuß- bzw. Flankenrichtung an.

Winning Eleven '97

PS Während Konami in Deutschland die Playstation-Fassung von „ISS Deluxe" promotet, steht in Japan bereits die Fortsetzung von „Winning Eleven" in den Software-Regalen – Europäer kennen den Titel als „Goalstorm". Leider dürfen wieder nur zwei Personen mitdribbeln (gegeneinander oder in einem Team), dafür versorgt uns die J-League-Lizenz mit den 16 Original-Japano-Mannschaften. Gespielt wird im Liga-Modus oder als Hyper-Cup-Teilnehmer, Elfmeterschießen und Freundschaftsmatch inklusive.
Die Polygon-Optik präsentiert sich gegenüber dem Vorgänger sichtbar verbessert und ist technisch wesentlich angenehmer realisiert als bei „FIFA Soccer '97". Die Fernost-Kicker laufen in fünf verschiedene Stadien ein, spielen bei Tag und Nacht sowie bei trockener oder feuchter Witterung (alles im Vorfeld anwählbar). Das Spielgeschehen wird von einem japanischen Kommentatoren-Team begleitet, die übliche Stadion-Geräuschkulisse sorgt für einen soliden Klangteppich.
Leider erschließen sich dem westlichen Spieler nicht alle Finessen von „Winning Eleven '97": Fast ausschließlich japanische Menüs und eine vielschichtige Steuerung legen den Vorschlag nahe, auf die PAL-Fassung zu warten, die sich wahrscheinlich auch spielerisch dezent vom Fernost-Original unterscheiden wird (u.a. Nationalteams statt J-League-Vereinen – wie schon bei "Goalstorm"). Unsere Spielspaß-Wertung ist deshalb relativ unverbindlich und sagt „nur" aus, daß wir es mit einer professionellen, gut spielbaren Fußballsimulation zu tun haben. Ob sie jedoch als perfekt verständliche und wahrscheinlich leicht überarbeitete Europa-Fassung so stark verbessert wird, daß sie spielerisch mit absoluten High-End-Kickereien wie dem hauseigenen "ISS Deluxe" mithalten kann, bleibt offen. Raum für Verbesserungen gäb's reichlich: Multiplayer-Modus, flotterer Spielverlauf, alternative Spielmodi, Statistik-Add-ons. Fest steht allerdings, daß der zweite Teil optisch prima rüberkommt und das Original deutlich übertrifft. Eine Saturn-Umsetzung ist momentan nicht geplant. *mg*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



Weitweg-Perspektive: Untere Portrait-Bildchen sowie die taktische Übersicht könnt Ihr jederzeit ausblenden.

SPIELSPASS 76%

HERSTELLER Konami
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE 2. Quartal

Grafisch aufwendige Fortsetzung des Polygon-Fußballs. Spielerisch ansprechend, jedoch zu wenige Optionen.









Bis auf ganz wenige Ausnahmen (u.a. im Bild ganz links) sind alle Menüs in Japanisch. Dies nervt zwar ein wenig, doch während des Spiels oder auch beim Elfmeterschießen (Bild Mitte rechts) gibt's wenig Probleme. Ganz rechts seht Ihr eine Zeitlupenszene in hoher Zoom-Stufe.

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>
Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95 · Bernd Herfurth · PLAY STATION 379,95

FREAK'S SHOP

Service - Hotline:
Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!



ALIEN SOLDIER	49,95
BUGS BUNNY	79,95
Donald Duck Maui Mallard	79,95
DRAGONS REVENGE	49,95
E.A. Boxing-Toughman C.	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95
EARTHWORM JIM 2	69,95
FIFA SOCCER '96	69,95
FIFA SOCCER '97	**109,95**
J. MADDEN Football '97	**99,95**
KAWASAKI SUPERBIKES	49,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95
MARSUPILAMI	49,95
MICRO MACHINES '96	49,95
NBA Action Basketball'95	49,95
NBA LIVE '97	**99,95**
NHL HOCKEY '96	69,95
NHL Hockey '97	**99,95**
OLYMPIC Summer Games	79,95
PETE SAMPRAS TENNIS	49,95
PGA TOUR GOLF '96	69,95
PINOCCHIO	89,95
POCAHONTAS	89,95
PRIMAL RAGE	49,95
PROBOTECTOR	49,95
RISTAR	49,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SCHLÜMPFE, DIE	69,95
SHADOWRUN <US>	59,95
SHANGHAI 2 <US>	79,95
SKELETON KREW	49,95
SONIC 3D	**109,95**
SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC SPINBALL <A>	49,95
SPIROU	69,95
STRIKER	49,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	69,95
TIM IN TIBET	79,95
TOTAL FOOTBALL	49,95
TOY STORY	79,95
VECTORMAN	59,95
VIRTUA FIGHTER 2	**109,95**
VIRTUA RACING	59,95
VR TROOPERS	59,95
WORMS	79,95
X-MEN 2 <US>	59,95

..........weitere Titel vorhanden !!!

SONDERANGEBOTE !

ADV. of MIGHTY MAX	29,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
COMIX ZONE	39,95
CUTTHROUT ISLAND	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
EARTH WORM JIM	**39,95**
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
EXO SQUAD	39,95
GAUNTLET 4	39,95
JOHN MADDEN '95	29,95
JUDGE DREDD <A>	39,95
Jurassic Park 1	29,95
JUSTICE LEAGUE	39,95
MEGA MAN 1-3	**39,95**
MEGA SWIV	39,95
MR. NUTZ	39,95
NBA Jam T. E.	**39,95**
NFL QUATERBACK	29,95
NFL Quterback '96	39,95
PAGEMASTER	39,95
RANGER X	39,95
REVOLUTION X	39,95
RUGBY WORLD CUP '95	39,95
SLAM MASTERS	39,95
SPARKSTER	39,95
TOE JAM & EARL 2	39,95

ZUBEHÖR :

MD 1 <über RGB>	149,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
ADAPTER <NTSC-PAL>	24,95
Antennenkabel MD 1	24,95
Joypad-Verlängerung	9,95
JOYSTICK	19,95
NETZTEIL MD 1 & 2	je 19,95

MEGA-CD

BACK UP RAM	**69,95**
5 Games in One	39,95
CobraCommand &SolFeace	39,95
ECCO THE DOLPHIN	29,95
FORMULA 1 <US>	39,95
MEGA RACE <US>	59,95
MICROCOSM	29,95
NHL Hockey '94	19,95
POWERMONGER	19,95
REBEL ASSAULT <US>	59,95
WING COMMANDER <US>	59,95

MEGA DRIVE 32X

Verschiedene Games	ab 19,95

SEGA GAME GEAR

CHESSMASTER	29,95
POWER DRIVE	39,95
RETURN OF THE JEDI	29,95
STRIDER RETURNS	**9,95**

...und viele andere !!!

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig



3D LEMMINGS	79,95
Alien Trilogy dt.&A/uncut	je89,95
ALONE IN THE DARK 2	79,95
ATHLETE KINGS	89,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
Battle Arena Toshinden	69,95
BATMAN FOREVER	**89,95**
BATTLE MONSTER	69,95
BLAM! MACHINEHEAD	89,95
BLAZING DRAGONS	**89,95**
BREAKPOINT Tennis	**89,95**
BUBBLE BOBBLE	59,95
BUG	89,95

COMMAND & CONQUER Teil 1: DER TIBERIUMKONFLIKT
Command & Conquer 79,95

CYBERIA	79,95
DARIUS GAIDEN	69,95
DARIUS 2	59,95
Daytona USA Champion E.	**99,95**
DESTRUCTION DERBY	79,95
DIGITAL Pinball 2 <j>	109,95
DISC WORLD	79,95
EARTHWORM JIM 2	79,95
EURO SOCCER '96	69,95
EXHUMED	89,95
FIGHTIN VIPERS	**89,95**
Fist of the North Star <j>	79,95
GALAXY FIGHT	59,95
GEX	59,95
GHEN WAR	89,95
GOLDEN AXE - THE DUEL	69,95
GRAN CHASER <j>	39,95
GUARDIAN HEROES	79,95
GUN GRIFFON	79,95
HARDCORE 4x4	**89,95**
HIGHWAY 2000	89,95
IMPACT RACING	89,95
IN THE HUNT	89,95
IRON MAN - X...	**89,95**
IRON STORM US	109,95
IRON STORM 2 <j>	69,95
JEWELS OF ORACLE	**89,95**
JOHN MADDEN '97	**89,95**
KEIO 2	89,95
MAGIC CARPET	69,95
MIGHTY HITS	**69,95**
MYST	69,95
NBA Action Basketball	69,95
NEED FOR SPEED	89,95
NFL Quterback Club '96	79,95
NHL Hockey	59,95
NIGHT WARRIORS	89,95
NIGHTS	99,95
NIGHTS & Analog-Pad	**129,95**
Off World Interceptor	69,95
OLYMPIC SOCCER	79,95
PANZER DRAGOON 2	89,95
PARODIUS DELUXE	59,95
PGA Tour Golf '97	**89,95**
PRIMAL RAGE	69,95
PRO PINBALL	79,95
PTO 2 <US>	99,95
PUZZLE BOBBLE 2	69,95
RACE DRIVIN' <j>	39,95
RAYMAN	79,95
REVOLUTION X	59,95
RISE 2	69,95
ROAD RASH	79,95
ROBOPIT	79,95
SEA BASS FISHING	89,95
SHELL SHOCK	89,95
SHINING WISDOM	79,95
SHOCKWAVE ASSAULT	59,95
SIM CITY 2000	79,95
SKELETON WARRIORS	79,95
SPACE HULK	79,95
STARFIGHTER 3000	89,95
STORY OF THOR 2	79,95
STREETFIGHTER ALPHA	79,95
Streetfighter Alpha 2	**89,95**
Streetfighter Zero 2 <j>	99,95
Thunderforce Gold 2 <j>	109,95
THUNDERHAWK 2	89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut)	79,95
TILT	79,95
TOMB RAIDER	**99,95**
Toshinden Remix	69,95
TRUE PINBALL	79,95
ULTIMATE 3 <A>	79,95
VALORA VALLEY GOLF	69,95
VICTORY GOAL	49,95
VIRTUA COP & GUN	119,95
VIRTUA COP 2	**89,95**
VIRTUA COP 2 & GUN	**129,95**
VIRTUA FIGHTER 2	89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,95
VIRTUA RACING	69,95
VIRTUAL GOLF	89,95
VIRTUAL ON	**89,95**
VIRTUAL OPEN TENNIS	79,95

A = Ausländische Anleitung

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 02504 - 9330 - 12



Virtua Cop 2 & Gun 129,95

WING ARMS	79,95
WIPE OUT	79,95
WORLD CUP GOLF	59,95
World Series Baseball 2	89,95
WORLDWIDE SOCCER '97	99,95
WORMS	79,95
WRESTLEMANIA ARCADE	59,95
WWF - In your House <12>	**89,95**
X-MEN	69,95

SONDERANGEBOTE:

BATTLE MONSTER <j>	39,95
BLAZING TORNADOS <j>	39,95
Clockwork Knight 1&2	je 49,95
DAYTONA U.S.A.	49,95
DEFCON 5	49,95
FIFA SOCCER	49,95
GALACTIC ATTACK	49,95
GALE RACER <j>	39,95
HI OCTANE	39,95
Johnny Bazookatone	49,95
NBA JAM TOURNAMENT	49,95
Outlaws of the Lost Dy. <j>	39,95
PANZER DRAGOON	49,95
PEBBLE BEACH GOLF	49,95
SEGA RALLY	59,95
SHINOBI X	49,95
SLAM'N JAM	59,95
STREETFIGHTER - MOVIE	49,95
STRIKER '96	59,95
THEME PARK	**49,95**
TITAN WARS	49,95
VICTORY BOXING	59,95
VICTORY GOAL	49,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	39,95
VIRTUAL HYDLIDE	49,95

HARDWARE:

SATURN	379,95
SATURN & COMAND & CONQUER	**449,95**
SATURN & Daytona USA	419,95
SATURN & Fightin' Vipers	459,95
SATURN & NIGHTS & Pad	499,95
SATURN & PanzerDragoon	419,95
SATURN & Race Drivin' <j> & Adapter	439,95
SATURN & Sega Rally	439,95
SATURN & Tomb Raider	459,95
SATURN & Virtua Fighter 2	459,95
Act. Replay / Game Buster	89,95
ADAPTER	39,95
ANTENNENKABEL	39,95
BACK UP MEMORY	79,95
JOYPAD <versch.>	je 39,95
JOYPAD "Orginal"	49,95
JOYPAD-Verlängerung	19,95
Lenkrad - Arcade Racer	109,95
MOUSE	69,95
PHOTO CD	49,95
RGB KABEL	29,95
Virtua Cop - 2. Gun	79,95
VIRTUA STICK	89,95

GAMEBOY

ADVENTURE ISLAND 2	29,95
ALLEYWAY	29,95
ANIMANIACS	49,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
Battle Arena Toshinden	49,95
DONKEY KONG LAND	39,95
DR. MARIO	39,95
Kirby's Dreamland	39,95
Mickey Mouse Zauberstäbe	49,95
NBA All Star Challenge 1 & 2	je 29,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3	je 39,95
T 2 Arcade & Judg. Day	je 29,95
TETRIS	39,95
TRACK & FIELD	49,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION

ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter	**29,95**
6 BUTTON PAD	29,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ANTENNENKABEL	19,95
ANTENNEN-UMSCHALTER	**2,95**
JOYPAD VERLÄNGERUNG	9,95
NETZTEIL	19,95
SCART / RGB KABEL	19,95

NINTENDO 64

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.>	799,-

Arne Döhlinger ist für Endkunden zuständig



ACME ANIMATION	59,95
AERO THE ACROBAT 2 <A>	49,95
ASTERIX	69,95
ASTERIX & OBELIX	99,95
BIOMETAL <A>	59,95
BOOGERMAN	69,95
BREATH OF FIRE 2	89,95
CIVILIZATION <US>	129,95
Donald Duck Maui Mallard	119,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung>	**99,95**
Donkey Kong Country 3	**129,95**
EARTHWORM JIM 2	79,95
Eye of the Beholder <US>	59,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FIFA SOCCER '97	**119,95**
ILLUSION OF TIME	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,95
ITCHY & SCRATCHY	59,95
JOE & MAC 3	59,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KIRBY'S GHOST TRAP	69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US>	69,95
LUFIA 2 <12>	**109,95**
MICKEY & MINNI Circus M.	79,95
Micro Machines 2 <A>	79,95
NBA - GIVE 'N 'GO	89,95
NHL HOCKEY '95 <A>	59,95
NHL HOCKEY '96	89,95
NHL HOCKEY '97	**119,95**
PAC MAN 2	89,95
PGA Tour Golf '96	69,95
PGA TOUR GOLF '97	**119,95**
PINOCCHIO	89,95
PRIMAL RAGE	59,95
PUZZLE BOBBLE	**59,95**
SAMURAI SHODOWN <US>	89,95
SCHLÜMPFE, DIE 2	119,95
SECRET OF EVERMORE	109,95
SECRET OF MANA	109,95
SPIROU	89,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung>	89,95
Star Trek Starfleet A. <A>	79,95
S.MARIO ALL STAR	64,95
SUPER MARIO KART	64,95
S. MARIO WORLD 2	99,95
S. STREETFIGHTER 2 <j>	69,95
S. Streetfighter Alpha 2	**129,95**
TERANIGMA	**109,95**
TETRIS & DR. MARIO	69,95
TETRIS ATTACK	**89,95**
TIM IN TIBET <A>	79,95
TOY STORY	79,95
WATERWORLD	79,95
WEAPON LORD <A>	79,95
WILD SNAKE <US>	69,95
WORLDMASTER GOLF	59,95
WORMS	**119,95**
Wrestlemania Arcade	69,95
WWF RAW Video	9,95
WWF Raw & Video	59,95
ZELDA CLASSIC	69,95

SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 2	49,95
ALIEN 3	**49,95**
BATMAN FOREVER	49,95
Big Hurt Baseball	39,95
CLAYFIGHTER <A>	39,95
CUTTHROUT ISLAND	39,95
DEMONS CREST	49,95
Ghoul Patrol - Zombie 2	39,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 39,95
JUDGE DREDD	49,95
LEGEND	39,95
PAGEMASTER	39,95
PUTTY SQUAD <A>	49,95
REVOLUTION X	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SHAQ FU	39,95
SONIC BLASTMAN <A>	39,95
SPAWN	49,95
SUPER PUNCH OUT	49,95
Terminator 2-Judgment Day	49,95
TURBO TOONS	49,95
UNIRALLY	49,95
URBAN STRIKE	49,95
VORTEX	39,95
Zero the Kamikaze Sqrl.<a>	49,95

PlayStation

PSX & Tragetasche & Memory Card & Joypad & 459,95

5 Spieler Adapter	59,95
Action Repl. Game Buster	79,95
GUN <Pistole>	**79,95**
JOYPAD	29,95
JOYPAD "Ascii"	59,95
JOYPAD "Orginal"	49,95
JOYSTICK "Analog"	109,95
LENKRAD "Mad Catz"	129,95
LINK KABEL	39,95
MEMORY CARD	49,95
MEMORY CARD <8 MB>	69,95
MOUSE	49,95
neGcon <Analog-Pad>	79,95
PSX stabile Tragetasche	19,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad	**89,95**
RGB KABEL	29,95
STICK "Ascii"	99,95

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35

A-Train - A.IV Evolution G.	**99,95**
A. SENNA Kart Duel	89,95
ACTUA GOLF	89,95
ACTUA SOCCER <A>	79,95
Adidas Power Soccer	89,95
AGILE WARRIOR - F 111	79,95
Air Combat	79,95
Alien Trilogy dt & "uncut"	je 79,95
ALONE IN THE DARK 2	99,95
ANDRETTI RACING	89,95
ASSAULT RIGS <Link>	69,95
AQUANAUT'S HOLIDAY	89,95
BAPHOMETS FLUCH	**89,95**
Battle Arena Toshinden	79,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Big Hurt Baseball	79,95
BLAM! MACHINEHEAD	89,95
BLAST CHAMBER	**89,95**
BLAZING DRAGONS	89,95
BUBBLE BOBBLE	79,95
BURNING ROAD	89,95
CASPER	89,95
CHEESY	79,95
CHESSMASTER 3D	79,95
Chronicles of the Sword	**89,95**

COMMAND & CONQUER Teil 1: DER TIBERIUMKONFLIKT
Command & Conquer incl. Mission-CD 109,95

CRASH BANDICOOT	99,95
CRITICOM	69,95
CYBERIA	79,95
CYBERSLED	79,95
CYBERSPEED	49,95
D	79,95
DARKSTALKERS	**89,95**
DAVID CUP TENNIS	89,95
DEFCON 5	79,95
DESCENT	79,95
Destruction Derby <Link>	89,95
DISK WORLD "deutsch"	79,95
DISC WORLD <A>	69,95

DISRUPTOR – SCHLUSS MIT LUSTIG! (PLAY TIME OVER!)
Disruptor 89,95

EARTHWORM JIM 2	79,95
EXTREME GAMES	69,95
EXTREME PINBALL	79,95
FADE TO BLACK	89,95
FIFA SOCCER '96	69,95

FIFA 97
Fifa Soccer '97 89,95
EA SPORTS

FIRO & KLAWD	89,95
FLOATING RUNNER	89,95
Formula 1 <Link>	99,95
GALAXIAN 3	89,95
GALAXY FIGHT	59,95
GEX	59,95
GOAL STORM	49,95
GUNSHIP 2000	89,95
HARDCORE 4x4	**89,95**
HI OCTANE	49,95
Hyper Final Match Tennis	89,95
IMPACT RACING	89,95
IN THE HUNT	89,95
INTERNATIONAL MOTO X	**89,95**
INT. TRACK & FIELD	89,95
IRON & BLOOD	89,95
IRON MAN / X-O Manowar	**89,95**
John Madden Football '97	89,95
JOHNNY BAZOOKATONE	59,95
JUMPING FLASH	69,95
JUMPING FLASH 2	99,95
JUPITER STRIKE	69,95
KILEAK THE BLOOD	69,95
KILLING ZONE	89,95
KONAMI OPEN GOLF	89,95
KRAZY IVAN <Link>	79,95
LEMMINGS 3D	59,95
LOMAX	**89,95**
LONE SOLDIER <uncut>	69,95
MAGIC CARPET	69,95
Mickey's Wild Adventure	79,95
MOTOR TOON 2	89,95
MYST	**89,95**
Namco Museum Vol. 1	89,95
Namco Museum Vol. 2	89,95
NAMCO SOCCER	**89,95**

NBA - IN THE ZONE	79,95
NBA JAM EXTREME	**89,95**
NBA JAM TOURNAMENT	49,95
NBA LIVE '96	69,95
NEED FOR SPEED	89,95
NHL FACE OFF	89,95

NHL 97
NHL Hockey '97 89,95
EA SPORTS

NOVASTORM	59,95
Off World INT."Autorennen"	59,95
OLYMPIC GAMES	79,95
OLYMPIC SOCCER	79,95
PANDEMONIUM	**89,95**
PARODIUS DELUXE	59,95
PENNY RACERS	89,95
PGA TOUR GOLF '96	69,95
PGA Tour Golf '97	89,95
PHILOSOMA	69,95
PITBALL <12.96>	**89,95**
PO'ED	**89,95**
POWER SERVE <Tennis>	59,95
PRIMAL RAGE	59,95
PRO PINBALL	69,95
PROJEKT OVERKILL	89,95
Puzzle Bobble 2	69,95
RAIDEN PROJECT	69,95
RAGE RACER <j>	**129,95**
Raging Skies <Link>	89,95
RAYMAN	79,95
RELOADED	**89,95**

RESIDENT EVIL
Resident Evil 89,95
CAPCOM

RESIDENT EVIL & dt. Spielberater	**109,95**
RETURN FIRE	89,95
REVOLUTION X	59,95
RIDGE RACER	79,95
Ridge Racer Revol. <Link>	89,95
RISE 2 - RESURRECTION	59,95
ROAD RASH	69,95
ROBOPIT	79,95
SAMPRAS Extreme Tennis	89,95
SHELL SHOCK <A>	59,95
SHOCKWAVE ASSAULT	59,95
SIM CITY 2000	89,95
SKELETON WARRIORS	79,95
SLAM 'n JAM	59,95
SOVIET STRIKE	**89,95**
SPACE HULK	89,95
STAR GLADIATOR	89,95
STARBLADE ALPHA	79,95
STREET RACER	**89,95**
STREETFIGHTER the Movie	59,95
STREETFIGHTER ALPHA	79,95
STREETFIGHTER Alpha 2	**89,95**
STRIKER 96	59,95
SUPERSONIC RACER	**89,95**
TEKKEN	79,95
TEKKEN 2	99,95
THEME PARK	69,95
THUNDERHAWK 2	79,95
THUNDERHAWK "uncut/A"	59,95
TILT <12.96>	**89,95**
TIME COMMANDO	89,95
TOMB RAIDER	89,95
TOP GUN	89,95
TOTAL ECLIPSE TURBO	69,95
TOTAL NBA '96	79,95
TRUE PINBALL	69,95
TUNNEL B1	89,95
TWISTED METAL	79,95
VICTORY BOXING <12.96>	**89,95**
VIRTUAL GOLF	89,95
VIEW POINT	69,95
WARHAWK	79,95

WARHAMMER
Warhammewr 89,95

Williams Greatest Hits	59,95
WING COMMANDER 3	89,95
WIPE OUT <Link>	89,95
WIPE OUT 2097 <Link>	99,95
WORLD CUP GOLF	49,95
WORMS	89,95
WRESTLEMANIA Arcade	59,95
X 2	89,95
X-Com - Terror from the D.	**89,95**
ZERO DIVIDE	49,95

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

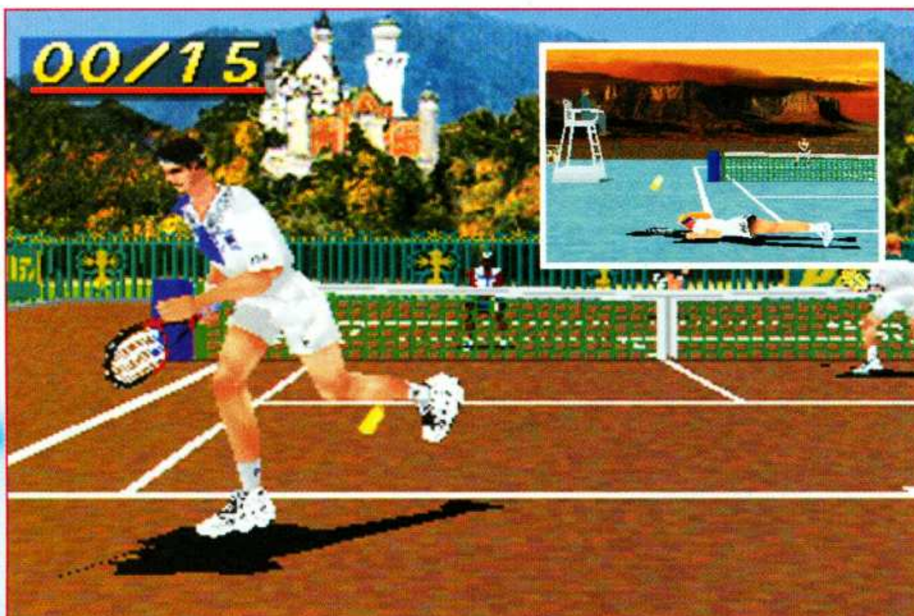
Händleranfragen erwünscht !!!

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufendenTermin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * GAME BOY * Nintendo 64 * VIDEO * LASERDISC *



SONY DIMENSION



Wer keine Kondition hat, der landet irgendwann erschöpft am Boden (wie das Mädel rechts oben).

V-Tennis 2

PS Genau ein Jahr nach dem Erstling (siehe Test in MAN!AC 2/96) schiebt Tonkin House die sichtlich verbesserte Fortsetzung nach: "V-Tennis 2" spielt sich trotz der Polygon-typischen Probleme ganz gut. Die Animationen der 20 männlichen und weiblichen Cracks sehen aus jedem der etwa zehn Blickwinkel ordentlich aus, dafür leidet die Steuerung gerade bei feinfühligen Korrekturmanövern unter der oben erwähnten Polygon-Trägheit. Immerhin dürfen jetzt via Multitap vier Personen mitmachen und sich sogar einen ganz persönlichen Matchwinner basteln. Leider ist die Menüführung teils in Japanisch, so daß Ihr gerade bei den Parameter-Einstellungen Eures neuen Tennisspielers ein bißchen rumprobieren müßt. Neben dem "Exhibition"-Modus erwartet Euch der "World Circuit". Acht verschiedene Veranstaltungsorte und fünf Bodenbeläge sorgen für Abwechslung, die Steuerung unterstützt die üblichen realitätsnahen Aktionen. Interessant ist, daß der Zeitraum zwischen Knopfdruck und "Schläger trifft Ball" extrem kurz ist: Die übliche Verzögerung bei der Ausholbewegung existiert nicht – das ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber durchaus realistisch. Alles in allem eine gute Tennissimulation. *mg*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



Der gewohnte TV-Blickwinkel: In dieser Perspektive spielt sich's am besten.



Vor malerischen Kulissen stöhnen die Frauen um die Wette: Jeder Schlag wird von einem Stoßseufzer begleitet.

SPIELSPASS 70%

HERSTELLER: Tonkin House
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

Ansprechendes Polygon-Tennis mit hübschen Animationen, aber dezent träger Steuerung. Insgesamt besser als Teil 1.

AB 6



Die Optik ist insgesamt ganz adrett: Sowohl die Animationen der Tennis-Cracks, als auch das Menü-Drumherum gibt wenig Anlaß zur Kritik.



Mächtige Bosse erheben sich aus den Containerschiffen: Mit Dauerfeuer und Bombeneinsatz knackt Ihr das Monstrum!



Havarien im Hafenbecken: Den Flottenverband vernichtet Ihr noch in den Docks!

Strikers 1945

PS Einige Monate nach der Saturn-Version (Test in MAN!AC 9/96) trudelt auch die Playstation-Version des vertikalen Arcade-Ballerspiels "Strikers 1945" in. Wahlweise im originalen Hochkant-Format oder in einem von zwei normalen Modi (mit seitlichen Rändern) steuert Ihr die Flugzeuge einer Eliteeinheit quer durch schwerbewachtes gegnerisches Terrain. Mit dem "Messerschmitt Bf 109"-Jäger, der "Spitfire" oder einem anderen der sechs zur Verfügung stehenden Maschinen greift Ihr in jedem der acht Abschnitte Kriegsgerät aller Art an – vom Panzer bis zur fliegenden Festung. Mit Lenkraketen und Bomben vernichtet Ihr in Windeseile ganze Bataillone. Leider sind die Levels extrem kurz, trotzdem macht die gelungene Konvertierung halbwegs Spaß: Vor allem Arcade-Fans und Highscore-Jäger riskieren einen Blick auf das Inferno. *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 63%

HERSTELLER: Atlus
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

(Zu) kurz und knackig: Technisch guter Vertikalscroller aus der Spielhalle ohne besondere Merkmale.

AB 12



LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.: 0521-124207

LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACE COMBAT	15,00	29,90
AGILE WARRIOR	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	25,00	49,90
BUST-A-MOVE 2	30,00	59,90
CYBERIA	25,00	49,90
DESCENT	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
DISCWORLD	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
FORMULA 1	40,00	69,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
FIFA SOCCER	20,00	39,90
GALAXY FIGHT	20,00	39,90
HI-OCTANE	15,00	29,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	39,90
MICKEYS WILD ADV.	20,00	39,90
NAMCO NR.1	25,00	49,90
NBA JAM T.E.	20,00	39,90
NFL GAMEDAY	20,00	39,90
NOVASTORM	15,00	29,90
OLYMPIC SOCCER	25,00	49,90
PETE SAMPRAS TENNIS	40,00	69,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
RESIDENT EVIL	30,00	59,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	39,90
TEKKEN	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
A-TRAIN	89,90
BAPHOMET'S FLUCH	89,90
BEDLAM	89,90
BLAST CHAMBER	89,90
COMMAND & CONQUER	99,90
DESTR' DERBY 2	99,90
DISRUPTOR	89,90
HARDCORE 4X4	89,90
INTERN'SUPER.SOCCER	99,90
LEGACY OF KAIN	99,90
LOST VIKING 2	99,90
NAMCO NR.3	89,90
NBA LIVE'97	99,90
ONSIDESOCCER	89,90
PANDEMONIUM	89,90
PGA'97	99,90
RELOADED	99,90
SMASH COURT TENNIS	89,90
TEMPEST X	89,90
TOMB RAIDER	99,90
WARHAMMER	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	89,90
X-COM 2	99,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION	399,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	69,90
JUSTIFIER	89,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
NE-G-COM	89,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
BATMAN FOREVER	20,00	44,90
BRAINLORD	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	44,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	44,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	44,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
F-ZERO	5,00	19,90
FATL FURY	15,00	34,90
FIFA'96	30,00	59,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	30,00	59,90
JURASSIC PARK	15,00	34,90
LAGON	30,00	59,90
LEMMINGS	20,00	44,90
MARIOKART	20,00	44,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
MEGAMAN X	15,00	34,90
MYSTIC QUEST	20,00	44,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	44,90
THEME PARK	40,00	69,90
WWF RAW	15,00	34,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
ACTUA GOLF	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
AREA 51	89,90
COMMAND & CONQUER	109,90
CROW CITY OF ANGELS	99,90
CRUSADER N.REMORSE	89,90
DARK SAVIOR	99,90
DIE HARD	99,90
FIFA'97	99,90
4X4 HARDCORE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
JEWELS OF THE ORAC.	89,90
LOST VIKINGS 2	99,90
MR.BONES	99,90
NBA LIVE'97	89,90
PROJECT OVERKILL	99,90
SCORCHER	89,90
STREETRACER	89,90
TEMPEST 2000	89,90
VIRTUA COP 2	99,90
VIRTUA ON	99,90
WHIZZ	99,90
X-2 PROJECT X	99,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	99,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	25,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
CASPER	40,00	69,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DISCWORLD	30,00	59,90
EURO'96	20,00	39,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
FIFA'96	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
	~~15,00~~	~~29,90~~
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
JOHNNY BAZOOK.	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
MYSTERY MANSION	20,00	39,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
PANZER DRAGOON	15,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	15,00	29,90
PRO PINBALL	20,00	39,90
RAYMAN	20,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SEGA RALLYE	25,00	49,90
SIM CITY 2000	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
STORY OF THOR 2	40,00	69,90
THE HORDE	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	39,90
TOHSHINDEN REMIX	25,00	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
WIPEOUT	20,00	39,90
X-MEN	25,00	49,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	15,00	39,90
ASTERIX	10,00	29,90
BATMAN FOREVER	15,00	39,90
BUBSY 2	10,00	29,90
COOL SPOT	5,00	14,90
DAVIS CUP TENNIS	5,00	14,90
HARDBALL III	5,00	14,90
LION KING	25,00	49,90
NHL'96	20,00	44,90
SHINING FORCE 2	25,00	49,90

NINTENDO ULTRA 64

		NEU
NINTENDO 64	DT.	MÄRZ'97
NINTENDO 64	US.	699,90.-
CRUIS 'N USA	US.	159,90
MARIOKART 64	US.	169,90
PILOTWINGS 64	US.	189,90
SUPER MARIO 64	US.	189,90
SHADOWS OF EMP.	US.	179,90
WAVE RACE 64	US.	179,90

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA CD	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
MULTI MEGA	75,00	129,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	119,90
LUFIA DT.	119,90
PGA'97	109,90
PRINCE OF PERSIA 2	109,90
SIM CITY 2000	119,90
STREETFIGHTER ALP.2	119,90
TERRANIGMA	119,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	160,00	239,90
AEROFIGHTER 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 2	20,00	44,90
CROSSED SWORDS	15,00	29,90
FATAL FURY 2	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	44,90
MUTATION NATION	20,00	44,90
SAM.SHOWDOWN 3	25,00	49,90
SUPER SIDEKICKS 3	30,00	59,90
WORLD HEROES 1	15,00	29,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA.10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

PLAYSTATION UMBAU

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne [illegible]-Tricks !



125,- DM

IMPORT ANGEBOTE

PLAYSTATION	NEU	SEGA SATURN	NEU
CRASH BANDICOOT US	39,90	BUST-A-M 2 US	39,90
DARKSTALKER US	39,90	CONGO US	39,90
PO'ED US	39,90	CRITICOM US	39,90
RESIDENT EVIL US	39,90	DECATHLETE	39,90
SLAM'N JAM 96 US	39,90	MYST US	39,90
TETRIS PLUS US	39,90	ROAD RASH US	39,90
THEME PARK US	39,90	SIM CITY US	39,90
TIME COMMANDO US	39,90	WING ARMS US	39,90

OHNE SPIEL **399,90 DM**

OHNE SPIEL **399,90 DM**

75,- DM SOFORT SPAREN !
MIT UMBAU & RGB KABEL **479,90 DM**

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet, um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.



SONY DIMENSION



Die Startgerade aller vier "Rage Racer"-Kurse: Wenige Meilen hinter dem Triumphbogen beginnt ein gefährlicher Gebirgskurs.

Rage Racer

PS Hektik in der Redaktion: Namco's neueste "Ridge Racer"-Variante ist eingetrudelt. Mit Wut ("Rage") hat die Drift-Orgie übrigens nichts zu tun, vielmehr handelt es sich um eine dezente Abwandlung des Automatennamens "Rave Racer", der Pate für die Sony-CD stand. Nach einem dynamischen FMV-Intro in edlem Stil findet Ihr Euch ohne das übliche Ladespiel im Hauptmenü. Oberflächlich hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern "Ridge Racer" und "Ridge Racer Revolution" wenig geändert: Ihr tretet nur auf einer Strecke an, die je nach gewähltem Kurs drei unterschiedliche Teilabschnitte freigibt, während die anderen Abzweigungen mit Bauzäunen abgesperrt werden. Doch dieses Mal ist noch ein vierter Simpel-Abschnitt mit dabei: Im "Extreme Oval", einem schmucklosen "NASCAR"-Steilwandmotodrom, müßt Ihr Euch in nervenaufreibenden High-Speed-Schlachten gegen die Zentrifugalkräfte behaupten. Zu den Kursen: Diesmal hat man sich Mühe gegeben, die farbenfrohe Optik der Vorgänger durch realistische Farbgebung den gängigen Automaten-Rennern anzupassen. Meist rast Ihr in größtenteils grau gehaltenen Stadtteilen und Felsmassiven herum, deren Eindruck immens von der Farb-Diät profitiert. Zum zweiten haben sich die Designer sowohl bei der Konstruktion als auch bei der Länge der Abschnitte endlich einmal deutlich gesteigert: Zwischen eineinhalb und zwei Minuten benötigen auch versierte Raser mindestens für eine Runde. Und jede der Strecken hat es in sich: Während Ihr Euch mit heulendem Motor steile Gebirgs-Hänge hinaufquält, rauschen monumentale Gebirgswasserfälle, antike griechische Ruinen zieren lange Geraden, haarsträubend abschüssige Talfahrten und anfangs verwirrende Kurvenkombinationen lassen die Vorgänger-Strecken in jeder Hinsicht hinter sich.

Doch auch spielerisch müßt Ihr jetzt die Steigungen nutzen: Verliert Ihr durch einen mißglückten Drift vor dem Berg Geschwindigkeit, fahrt Ihr etliche Meter im Schneckentempo, bevor der Motor am Scheitelpunkt wieder durchzieht. Auch der Namco-typische rasante Wechsel der



Die Streckenanwähl besticht durch ihr edles Design. Steht Ihr auf dem Treppchen, markiert das "RR"-Emblem den Kurs.



Strandausflug: Mediterranes Flair umweht die Promenade, Ihr dagegen schnappt Euch den blauen Gegner.



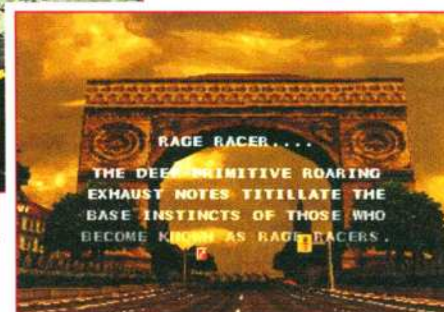
Hier entwerft Ihr Euer individuelles Teamlogo. Zur Variation sind 20 vorgegebene Muster gespeichert.



Coole Drifts durch enge Felstäler: Behaltet einen kühlen Kopf und fangt das Fahrzeug rechtzeitig ab!



Extrem brisanter Ausflug für geplagte Städter: Binnen zwei Minuten passiert Ihr Gebirge, Strand und Wälder.



Geschafft: Nach der fünften Klasse dürft Ihr im "Extra GP" in fünf Zusatz-Ligen alle Strecken rückwärts befahren.



Einkaufsvergnügen auch noch nach 20 Uhr: Einige Flitzer sind nur mit manueller Schaltung lieferbar.



Nach der Brücke am Horizont nehmt Ihr Kurs auf ein Wäldchen, aus dem Ihr auf die Zielgerade zusteuert.



An griechischen Ruinen vorbei. Viele Kurven nehmt Ihr ohne Drifts: Geht vom Gas und beschleunigt auf der Geraden!

Sichtverhältnisse ist wieder mit von der Partie: Fahrt Ihr bei hellem Tageslicht los, kann schon eine Minute später stockdunkle Nacht die Orientierung erschweren.
Fünf Rennklassen erwarten Euch, bei Erfolg spielt Ihr in der "Extra"-Liga nocheinmal alle Klassen in umgekehrter Fahrtrichtung. Je nach Plazierung in einem Rennen erhaltet Ihr ein Gold-, Silber- oder Bronzesymbol. Habt Ihr alle Wettbewerbe einer Klasse mit einem Symbol beendet, kassiert Ihr neben den üblichen Preisgeldern einen "Class-Up"-Bonus und startet eine Etage höher. Euer sauer erfahrenes Geld legt Ihr für Autos (in neuen Klassen gibt's mehr Auswahl) oder leistungsförderndes Tuning an. In einem simplen Malkasten dürft Ihr Team-Namen ändern, Logos variieren oder neu zeichnen und die Farben Eures Flitzers einstellen. Auch das Fahrverhalten paßt Ihr Euren Vorlieben an: Ihr zieht fünf verschiedene Reifentypen auf, die sich in den Kategorien "Grip", also Bodenhaftung, und "Drift" unterscheiden.
Das Schlittern der Wagen läßt sich ähnlich wie beim "Ridge Racer"-Original bewerkstelligen: Geht kurz vom Gas und beschleunigt wieder, um Haarnadelkurven quietschend zu umschiffen. Seid Ihr zu unpräzise, schlittert der Wagen ohne Kontrollmöglichkeiten: Ihr laßt alle Steuerbemühungen sein und beschleunigt erst wieder, wenn der Flitzer in Fahrtrichtung steht. Bei kleineren Fahrfehlern dagegen könnt Ihr durch Gegenlenken das Auto ohne großen Geschwindigkeitsverlust noch auspendeln. Im "Time Attack"-Modus übt Ihr alleine das Kurvenverhalten, Eure Fortschritte und gesammelte Gold- und Silberpokale speichert Ihr auf Karte. Natürlich wird auch das analoge NeGcon unterstützt, ein Link-Modus (aus politischen Gründen) dagegen nicht mehr realisiert. Perspektiven gibt's nur zwei: Entweder Ihr fahrt in der Ego-Perspektive, oder Ihr verfolgt die Drifts Eures Fahrzeugs von hinten.
Grafisch stellt der Titel seine Vorläufer in den Schatten und wirft bei uns MAN!ACs die Frage nach dem technischen Maximum der Playstation auf: Unglaublich flüssig rast Ihr durch aufwendige Kurse, von Pop-Ups keine Spur, lediglich die schon von den Vorgängern zur Genüge bekannten Grafikblitzer sind wieder zahlreich zu erkennen. Verzerrungen konnten wir nur in kleinen Details entdecken, Polygonausblendungen auf dem Asphalt sind ebenfalls selten. Kauf- und Tuningoptionen motivieren lange, die Rennen werden zu harten Positionsgefechten mit aggressiven CPU-Dränglern: Jeder Speed-Fan und Liebhaber schneller Rasereien sollte sich "Rage Racer" ohne Bedenken zulegen. *cb*

Japan-Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000.





Stilvolles Intro in guter Qualität: "Rage Racer" besticht auch durch seine makellose Präsentation.



Nur anfangs rümpft Ihr über den schmucklosen Extrakurs die Nase: Für die erstaunlich spannenden Sechs-Runden-Steilwandjagden benötigt Ihr extrem schnelle Wagen.



Nobles Design hatte bei "Rage Racer" Priorität: Von der goldenen Schrift im CD-Booklet über stilvolle FMVs bei Intro und Klassen-Aufstieg bis zu den futuristisch designten Menüs. Statt des anfeuernden Sprechers schickt Euch jetzt eine weibliche Stimme in's Rennen: Die Präsentation ist rundherum gelungen. Das bekannte Namco-Startmädel zieht sich jetzt zwischen den Rennen um (sie trägt neben verschiedenen Minis auch zerfledderte Jeans-Reste).
Übrigens: Die Ladezeit einer Strecke beträgt etwa fünf Sekunden.

SPIELSPASS 90%

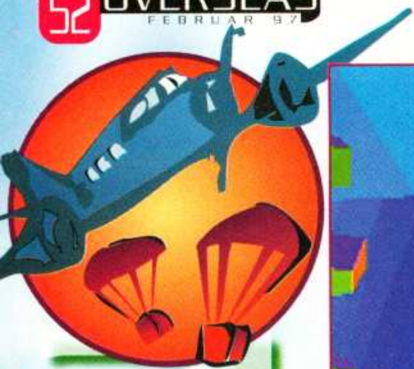
HERSTELLER: Namco
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 1. Quartal 97

Grandiose Fortsetzung der "Ridge Racer"-Serie: Bombastische Grafik und rigoroser Geschwindigkeitsrausch.

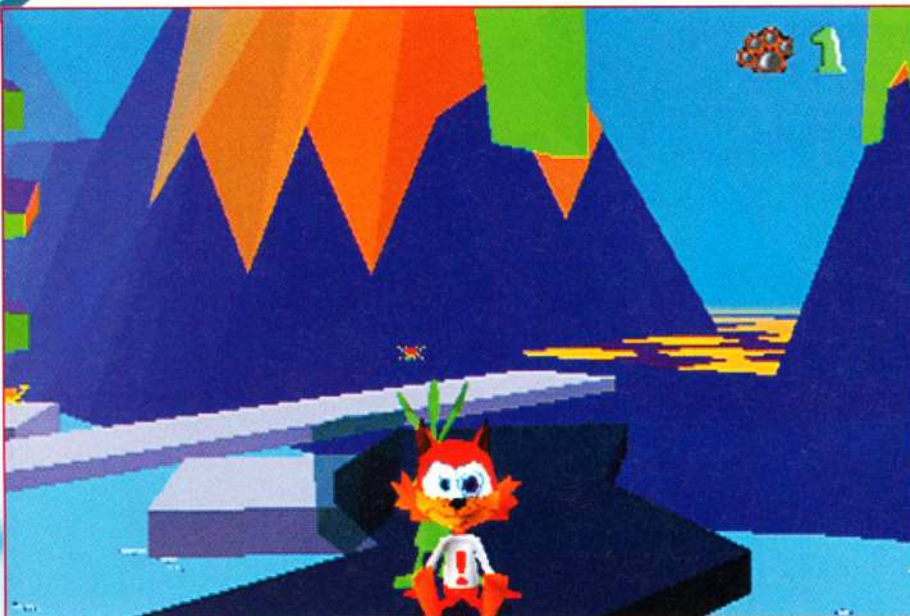





Nach den nervenaufreibenden Rennen entspannt Ihr Euch wie gehabt bei den bekannt guten Replays der "Ridge Racer"-Serie. Ihr verfolgt Eure glorreiche Leistung aus verschiedenen stationären und beweglichen Kameras.



SONY DIMENSION


Belämmerte Treffer-Mimik: Auch wenn die Woolies langsam zielen – Bubsy ist noch lahmer und hüpft mitten in die Schußsalve.

Bubsy is 3D

PS Nach zwei 16-Bit-Anläufen schickt Accolade den frechen Kater "Bubsy" in sein erstes Playstation-Jump'n'Run: Das neue Schlagwort ist 3D, also strolcht statt einem Bitmap-Bobcat eine Polygon-Katze durch die Hüpfspiel-Szenerie. Die dreidimensionale Kulisse wurde besonders gewagt konstruiert: Statt einem gradlinigen "Crash Bandicoot"-Kurs oder Kameraschwenks à la "Pandemonium" hat Accolade zwecks uneingeschränkter Bewegungsfreiheit eine 360°-Landschaft zusammengebastelt. Verschachtelte Felsblöcke und haltlos über's 3D-Firmament trudelnde Polygonblöcke sollen Euch die außerirdische Heimat der "Woolie"-Gegner vorgaukeln. Allerdings können weder die possierlichen Echtzeit-Gegner noch extraterrestrische Sphärenklänge über die karge Präsentation der Hüpf-Welt hinwegtäuschen. Die wenigen Texturen erspäht nur das geschulte Spielerauge, bis auf ein paar einsame Woolies und vereinzelte Palmen-Haine zieren weder Flora noch Fauna den kahlen Himmelskörper. Statt dessen hat man den Stern großzügig mit Schachbrettfeldern und anderen Karomustern zugekleistert – Veteranen haben auf ihren 16-Bit-Heimcomputern in Titeln wie "Drakken" oder "Starglider 2" bereits abwechslungsreichere 3D-Welten genossen. Wer nun auf eine saubere Architektur hofft, wird ebenfalls enttäuscht: Kaum den instabilen Heimatplaneten der Woolies erforscht, haben wir einen Asyl-Antrag für die Ex-Invasoren gestellt. Bubsys 32-Bit-Rückkehr wurde konsequent verhunzt: Zur peinlichen Spielwelt gesellen sich dämliche Gegner, fantasieloses Plattformgehopse sowie das verpixelte Intro, das je ein Terraner zu Gesicht bekam. Bubsy selber dreht sich steif um die eigene Achse, trottet mit drei Animationsphasen zum nächsten Wendepunkt und versteckt sich dreist hinter einer Schwebe-Plattform – manuelle Kameraschwenks, um Euren Helden wieder ins Blickfeld zu rücken, gibt's nicht. Manöver wie Seitwärts-Hopser oder der obligatorische "Bubsy"-Gleitflug wurden eher aus Vollständigkeitsgründen belegt – zum Einsatz kommen die Talente kaum. Der Gipfel der Dreistigkeit: Das Bitmap-Firmament hat man auf ein paar Wölkchen und Verläufe beschränkt. *rb*


Design-Patzer: Sobald Ihr dem Schuß ausweicht, schwenkt die Kamera - der Obermotz rückt aus Eurem Blickwinkel.


Bubsy in der Zweispieler-Arena: Ihr sammelt nacheinander Bonus-Schmankerl und vergleicht Eure Punktestände.

Erhältlich bei Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 39%

HERSTELLER: Accolade
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: unbekannt

Accolades glückloser Jump'n'Run-Bobcat im 3D-All: Hohle 360-Grad-Hopserei mit peinlicher Spar-Optik.

AB 6


Die Tracht Prügel hat gesessen: Die einzelnen Kämpfe werden per Anime-Sequenz in die Handlung eingebunden.


Wenig Talent: Mit zwei Schlägen und vier Mini-Combos pro Nase vermöbelt Ihr die Anime-Gegner.

Rurouni Kenshin

PS Für Fans der "Rurouni Kenshin"-Animeserie produzierten die Japanentwickler Zoom neben dem passenden Rollenspiel auch einen Polygonprügler: Mit einem von sieben Animehelden stellt Ihr Euch mit einem Fußtritt und Faustschlag dem Story- oder Turniermodus, die sich nur durch die eingeblendeten Anime-Zwischensequenzen unterscheiden. Damit die Keilerei nicht zu fade wirkt, kombiniert Ihr Eure zwei Schläge zu fünf verschiedenen Mini-Combos pro Nase und führt im Infight einen Wurf aus. Beim ersten Durchspielen (Ihr benötigt ca. acht Minuten) wirkt "Rurouni Kenshin" noch ganz flott, bald nervt das oberflächliche Backpfeifenturnier jedoch mit seinen starren Bitmaphintergründen, den kantigen Akteuren und dem immer gleich verlaufenden Duellen. Nur der flotte Japanrock und die satten Digihandkanten hebt die Prügelstimmung: Zusammen mit einem Freund läßt sich hervorragend über das flache Spielprinzip lästern. Trashfans spielen im Laden mal rein. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 40%

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

Oberflächliches Anime-Geprügel mit unscheinbarer Grafik, FMV-Schnipseln und zwei Schlägen pro Fighter.

AB 16


Mit kunstvollen Ausweichmanövern steuert Ihr den "Tiger Heli" auf die gutverteidigte Küste zu.


Im feindüberladenen Luftraum hilft sich der "Ultimate Tiger" gerne mit wirkungsvollen Bomben.


Im Chaos der Gegner, Power-Up-Symbole und Schüsse erkennt Ihr bald schon nicht mehr die Hand vor Augen...


Der mechanische Elefant trötet Euch mit Feuerschwaden voll und flitzt dann unvermittelt nach unten.

Toaplan Shootingbattle 1

PS Mit der "Toaplan Shootingbattle 1"-CD unternehmt Ihr eine Reise zurück in die Anfänge der vertikalen Arcade-Ballerspiele. Zwar seht Ihr auf dem Cover drei Spiele abgebildet, im Grunde enthält die Kollektion jedoch nur zwei Titel: Den Urvater der Heli-Welle, "Tiger Heli" aus dem Jahre 1985, sowie die Nachfolger "Ultimate Tiger" und "Twin Cobra" (1987), die sich nur marginal voneinander unterscheiden.
Das gemächliche "Tiger Heli" kommt ohne Extrawaffen aus: Mit Eurem Hubschrauber überfliegt Ihr ausladendes Feindgebiet, das wie handgekurbelt nach unten scrollt und Euch keine Möglichkeit zum Verschieben nach links oder rechts läßt. Mit Eurer in der Reichweite begrenzten Bord-MG nehmt Ihr Panzer und Geschütze auf's Korn, die in beständigen Intervallen auf Euch feuern. Schnappt Ihr Euch ein rotes bzw. weißes Kreuz, flappt ein Mini-Heli an Eure Seite und schießt horizontal bzw. vertikal zur Unterstützung mit, bis er eine Kugel abbekommt. Nach der Zwischenlandung werden verbleibende Bomben und Sidekicks abgerechnet. Mit den anderen beiden Spielen wird's dann schon deutlich hektischer: Zwei Jahre später schießt Ihr Euch mit vier ausbaubaren Waffensystemen durchs auch horizontal scrollende Terrain und schnappt Euch wertvolle Sterne für's Punktekonto. Der furiose Ablauf ist etwa doppelt so schnell wie beim Vorgänger, feindliche Helis, Zwischen- und Endgegner machen den Vormarsch zum aufregenden Adrenalin-Bad.
"Ultimate Tiger" unterscheidet sich nur durch fehlende Zweispieler- und andere Continue-Option von "Twin Cobra".
Die Spielbarkeit stimmt: Auch wenn aus den Arrange-Musikstücken mehr rauszuholen gewesen wäre, stellen Highscore-Fans den Bildschirm vertikal und genießen zwei tadellos umgesetzte Klassiker mit Spielspaß, wie ihn auch heute nur selten ein 32-Bit-Actionspiel erreicht. *cb*
Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000.


Im Normal-Modus beschneiden leider dicke Seitenbalken das Bild, Vollbild gibt's nur im Vertikal-Modus.


Bei "Twin Cobra" dürft Ihr nach Lebensverlust direkt weiterspielen, "Ultimate Tiger" dagegen setzt Euch zurück.

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
Banpresto
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Zwei Baller-Veteranen auf einer CD: Ob gemächlich oder hektisch, purer Spielspaß mit den berühmten Toaplan-Helis.

AB 12

Time Bokan

PS Wenn sich zwei Dödel zusammen mit einem mysteriösen weiblichen Boß in sechs Fahrzeugen aufmachen, einen gigantischen Stahl-Teddy zu zerstören, dann seid Ihr beim "Time Bokan"-Spielen! In diesem vertikalen Schießspiel steuert Ihr die Knallchargen in schlitternden Baller-Gefährten durch comichafte Spielstufen auf den unvermeidlichen Boß zu. Zwischendurch befeuert Ihr ein paar kleine und nicht ganz so kleine Tierchen, nebenbei schnappt Ihr Euch auch noch ein paar nette Power-Ups. Schafft Ihr einen Abschnitt, müßt Ihr das Spielmobil wechseln. Während das flüssige Scrolling in Ordnung geht und Ihr auch seitliche Bewegungsfreiheit besitzt, nervt Euch nach wenigen Minuten das unglaublich aufdringliche Niedlich-Ambiente: Selbst wenn Ihr Euch darin wohlfühlt, verwirren dilettantische Objekt-Zooms und chaotischer Spielablauf. Konami's "Twin Bee", das hier offensichtlich Pate stand, war um Klassen besser. *cb*
Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 46%

HERSTELLER
Banpresto
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Chaotisches Knuddel-Shoot'em-Up, das in jeder Hinsicht langweilt. Lediglich das flüssige Scrolling reizt zu einem Spiel.

AB 6



Nachdem die drei Rabauken (zwei Idioten und ihre Anführerin oben) sich über die Vorgehensweise bei der Durchführung ihres Baller-Planes einig sind, starten sie eines ihrer Fahrzeuge. Nach dem Verlust des Schutzschildes zerdeppert es das Gefährt und die drei Helden fahren zu dritt auf einem Fahrrad weiter! Mit der geringen Feuerkraft und dem penetrant quäkenden Fuzzis im Nacken schafft Ihr in der Regel aber nur wenige Meter...



PLANET SATURN

Der luftige Untergrund ist den "Viewpoint"-Würmern schnuppe: Die Biester verkriechen sich in ihren Löchern.







Euer Mädel hat einen Bonus-Stern aufgesammelt und verwandelt sich für wenige Sekunden in ein rüstigeres Roller-Girl.



Der Blechdrache schwenkt seinen Flammenwerfer von links nach rechts. Mit einer Rolle weicht Ihr der Feuersbrunst aus.

Prikura Daisakusen

SA Statt eines Raumschiffs düst wahlweise eines von zwei niedlichen Nippon-Mädels oder ein dicker Teddy-Bär durch Atlus' Baller-Kulisse. Bevor Ihr Euch allein oder zu zweit mit Euren Wunschhelden ins kunterbunte Action-Inferno traut, können Anime-Fans im Options-Menü die Bilder-Galerie einsehen: Großformatige Manga-Mädels scrollen über mehrere Bildschirme, im Hintergrund tönt eine japanische Sprecherin mit überschlagender Piepsstimme. Nachdem Ihr Euch im nächsten Options-Menü mit gewünschter Credit-Reserve und lebensspendenden Herzchen gerüstet habt, stürzt Ihr Euch in eine knallige Comic-Welt: Wie in "Zaxxon" und "Viewpoint" wurden alle Hintergrundoptiken und Sprite-Objekte isometrisch gezeichnet, auch Stahlmonster wie vorwitzige Riesenwürmer oder rotierende Ufos wurden den Klassikern entliehen und mit einer deftigen Portion Pummel-Charme versüßt. Anime-Häschen oder Brummbär watscheln über verwinkelte Schwebe-Plattformen, schießen sich zwischen Kisten und Roboter-Drohnen den Weg über Güter-Waggons frei oder mischen die Blech-Birnen in einem pompösen Wolkenschloß auf. Während die beiden Heldinnen ihre Gegner mit Lichtblitzen und Sternchen aus ihren Zauberstäben eindecken, speit das trägere Plüschmonster rote Feuerkugeln. Wird der gegnerische Schußhagel zu dicht, kugelt Euer Held über den Bitmap-Boden zusammen und rollt unter Lasersalven sowie Feuerbällen zum nächsten Widersacher: Euer Teddy verwandelt die Patschepfötchen in monströse Pranken und staucht die Gegner-Sprites mit einem wuchtigen Schlag zusammen, die Action-Heroinnen packen statt dem Zauberstab den Hammer aus. Bei Zauberbeschuß hinterlassen die gesprengten Gegner in alter "Sonic"-Tradition gekidnappte Tierchen – Waschbären, Karnickel und anderes Kleintier hoppelt ziellos durch die Landschaft und plumpst alle Nase lang in die Tiefe. Nur wer die pelzigen Schützlinge rechtzeitig einsammelt, verzeichnet nach dem obligatorischen Obermotz einen fetten Bonus auf dem Punktekonto. Die Pranken- und Hammer-Attacken sind zwar weniger Highscore-trächtig und gefährlicher als die Baller-Taktik, dafür gibt's nach jedem Treffer einen glitzernden Klunker: Wer sich oft in Nahkämpfe stürzt und die Gegner mit einem kräftigen Schlag zu handlichen Kohlenstoff-Paketen komprimiert, freut sich über rapide Waffenaufrüstung: Eure Mädels setzen den Gegnern mit Glitzersternen und breitgefächertem Strahlenbeschuß zu, ihr wuschliger Kollege spuckt dickere Kugeln ins Gewusel.

Heldentrio wie Gegner überzeugen den Nippon-Fan mit ihrem sympathischen Knuddel-Outfit. Die Level-Fassaden sind nicht sonderlich detailliert, runden mit greller Farbwahl die gelungene Niedlich-Präsentation aber ab. Vom beschwingten Anime-Pop bis zu kernigen Rock-Riffs wurde für jeden Spielabschnitt das passende Musikstück gewählt. Für räumliche Wirkung hat man sich auf die fesche Iso-Optik verlassen, mit dem Effekt-Budget ist man eher sparsam umgegangen. Alles in allem ein ansprechender Pausenfüller mit solider Technik und erfrischendem Outfit – weder besonders ausgeklügelt noch ideengeladen, aber hervorragend spielbar. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 66%

HERSTELLER Atlus
SYSTEM Saturn
BRD-RELEASE Nicht geplant

Hübsch präsentierter, aber zuweilen träger Knuddel-Shooter mit Anime-Ambiente und zuckersüßen Heldinnen.

AB 6



Die meisten Gegner explodieren erst nach heftigem Beschuß, ein Nahkampf ist im Laser-Sperrfeuer zu riskant.



Im ersten Level noch ein Ei, begleitet Euch bald ein Special-Engel: Die himmlische Schönheit läutert mit Lichtzaubern.



Fliegende Festung: Wegen drohender Überbevölkerung baut man in "Sengoku" Städte in den Himmel!



Mittelgegnerwirbel: Mit einer Extraportion Shurikens bewerft Ihr den tasmanischen Unhold.

Sengoku Ace 2

SA Nach den Arcade-Vertikalscrollern "Gunbird" und "Strikers 1945" kommt mit "Sengoku Ace 2" erstmals ein horizontales Ballerspiel aus der Psikyo/Atlus-Umsetzungsfabrik. Ihr steuert einen von fünf fliegenden Anime-Helden durch ein halbes Dutzend kurzer Levels, die jeweils Genre-üblich von einem monströsen Endboss bewacht werden. Ihr durchquert fliegende Städte des alten Japan, ballert Euch durch Tunnelabschnitte und erhebt Euch über Waldgebieten in luftige Höhen. Neben der unterschiedlichen Bewaffnung jedes Helden, die mit Extras in mehreren Stufen ausgebaut wird, aktiviert Ihr auch individuelle Smart-Bomben, die selbst fettere Zwischengegner pulverisieren können: Die vollbusige Heldin initiiert per Zauberspruch eine Bombe, während der mechanische Düsen-Samurai gleich den Wettergott um ein Gewitter anfleht. Die Reihenfolge der Anfangslevels ist nicht fix, je nach Spielfigur fangt Ihr woanders an. Gegen Ende dürft Ihr sogar den Weg bestimmen und Euch für eine von zwei Routen zum Endgegner entscheiden. Auf der zweiten Sengoku-CD tummeln sich lediglich Artworks von Hersteller Psikyo sowie von begeisterten Fans: Auf über 1.000 Interlace-Bildern dürft Ihr (sogar mit Lupe) alle Details betrachten.
Dem technisch überzeugenden Shooter bescheinigen wir angenehmen Unterhaltungswert und gelungenes Charakter-Design (einige der Bosse erinnern an das unvergeßliche "Musha Aleste" auf dem Mega Drive), weisen aber auf Innovationsarmut und die viel zu kurzen Levels hin: Wer Arcade-Ballerspiele mit Japan-Touch mag, spielt probe. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Duell über den Wolken: Auch bei zwei Spielern gleichzeitig geht das Scrolling nicht in die Knie.



Bild links: Nicht nur in Taito's "Darius"-Serie greifen Flossentiere an. Rechts: Im Feuer-Inferno Eurer Laser verglüht ein Endgegner.



Wenn Ihr Eure Spielsteine farblich geschickt sortiert, zeigen die beiden Street Fighter in der Mitte ihre Special-Moves.

Super Puzzle Fighter 2X

SA Capcom läßt die "Street Fighter"-Charaktere fremdgehen: "Super Puzzle Fighter 2X" orientiert sich an den allseits bekannten Zylinder-Knobeleien "Tetris" und "Columns", bringt aber erfreulicherweise eigene Ideen ein. Von oben fallen je zwei farblich gekennzeichnete Spielsteine herab, die Ihr auf Knopfdruck rotiert. Diese müßt Ihr geschickt anordnen, um sie wenig später mit ebenfalls herabpurzelnden Bomben zu zerstören. Dabei könnt Ihr vertikal oder horizontal bauen – Hauptsache, die Steinchen passen farblich zueinander.
Wer besonders geschickt stapelt und wegbombt, schickt dem Gegner zusätzliche Spielsteine (leider dürfen nur zwei Personen gleichzeitig ran). Nach anfänglichen Schwierigkeiten entpuppt sich "Puzzle Fighter" als interessante, taktisch tiefsinnige "Columns"-Variante mit gnadenloser Langzeit-Motivation. Ausführlichere Infos lest Ihr in unserem PAL-Test in der nächsten Ausgabe. *mg*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Der Zylinder-Fachmann auf der linken Seite hat dem Gegner ein paar Spielsteine beschert (die mit den Nummern).



Besonders viele Optionen hat "Puzzle Fighter" nicht zu bieten. Wie schon bei den Prügelepisoden wählt Ihr Eure Spielfigur – auf die anschließende Knobelei hat dies keine dramatischen, aber dezent strategische Auswirkungen. Außerdem stellt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Spielgeschwindigkeit ein.







PLANET SATURN



"Thunderforce 4": Im Wüstensturm packt der mit Ohrschützern bewehrte Boss seine Sidekick-Kollektion aus.



Mit einem verbündeten Mech attackiert Ihr eine Weltraumfestung: Die Verteidiger schießen völlig unvermittelt drauflos!

Thunderforce Gold Pack 2

Mit dem zweiten "Gold Pack" verscherzt sich Hersteller Technosoft Sympathien: Der "Thunderforce AC"-Automat ist nämlich eine nur marginal veränderte Version des Mega-Drive-Hits "Thunderforce 3" ohne Anfangslevel-Wahlmöglichkeit. Das zweite Spiel auf der CD, "Thunderforce 4", ist eine 1:1-Umsetzung des bombastischen Mega-Drive-Originals: Ihr durchfliegt sieben meist horizontal scrollende Levels voll aufwendiger Raumschiff-Konstruktionen, Abwehranlagen sowie Fabriken und rüstet Euren Jäger mit verschiedenen Waffensystemen hoch. Die zwei Gold-Packs hätten locker auf eine CD gepaßt – Fans klassischer und gut spielbarer Horizontal-Scroller schlagen trotzdem zu. *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000


Sehen und staunen: "Thunderforce AC" ist bis auf einige Gegner und Zusatz-Levels identisch zu "Thunderforce 3".

SPIELSPASS 73%

HERSTELLER: Techno Soft
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: Nicht geplant

Zwei 16-Bit-Ballerspiele mit ausgereiftem Design, aber mieser Präsentation: Mehr CD-Inhalt wäre wünschenswert!

AB 12

Hyper Duel

Im intergalaktischen "Hyper Duel" bekriegt Ihr Euch in acht Abschnitten mit Weltraumbanditen, Metallkreaturen und Riesen-Raumern – allein oder zu zweit gleichzeitig. Die pixelgenaue Umsetzung eines hierzulande unbekannten Horizontal-Scrollers findet sich ebenso auf der CD wie eine speziell programmierte Saturn-Fassung mit deutlich besserer Grafik. Mit einem von drei Piloten zieht Ihr in den Kampf, durch "P"-Kapseln rüstet Ihr Eure anfangs schwache Bordkanone auf. Eine Besonderheit bilden die Transformationen: Braucht Ihr statt stur geradeaus fliegender Laserstrahlen im 45-Grad-Winkel steuerbare Plasma-Kugeln, drückt Ihr einfach auf den zweiten Feuerknopf und verwandelt Euch in einen etwas träger zu dirigierenden Flug-Mech. Fixiert Ihr dann noch die schräge Feuerrichtung mit dem R-Taster, nehmt Ihr permanent horizontal ballernde Gegner wie ein Laser-bestücktes Giganto-Raumschiff ("Thunderforce 3" läßt grüßen) aus sicherer Position unter Feuer. Diese Verwandlung dürft Ihr beliebig oft ausführen. Nimmt der feindliche Flugverkehr überhand, drückt Ihr beide Feuerknöpfe gleichzeitig und entladet so Eure gesammelte Hyper-Energie: Im vernichtenden Geschoßhagel beißen die Formationen reihenweise in's Gras. Zusätzlich solltet Ihr Ausschau nach "G"- und "T"-Kapseln halten: Berührt Ihr diese, pfeift Ihr einen schwachbrüstigen Verbündeten (entweder Raumer oder Mech) zur Verstärkung herbei. Meist


Unten erkennt Ihr die Hyper-Energie-Anzeigen. Wird's Euch zu bunt, laßt Ihr ein Inferno vom Stapel!



Nach Beschuß explodiert ein Abwehrschiff, der letzte Verteidiger erhebt sich aus den Trümmern...

bleiben die Jungs allerdings nur wenige Sekunden am Leben. Nach abwechslungsreichen Brachial-Gefechten auf diversen Planeten und in der Weite des Alls wird abgerechnet.

"Hyper Duel" gefällt insbesondere durch die farbenprächtige Saturn-Variante, leider dämpfen kurze Levels und verrauschter, blecherner Explosionssound die Ballerfreude. *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000.



Mecha-Spinne im Anmarsch: Eine Reminiszenz an Konami's "Mega Probotector".

SPIELSPASS 66%

HERSTELLER: Techno Soft
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Technisch akzeptable Arcade-Ballerei, die den Saturn nicht besonders fordert und leider zu kurz ausgefallen ist.

AB 12

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**99**
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`97	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live`97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	**JP**	**179**
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**US**	**139**
Street Racer	Dt	59
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Ultimate	Dt	129
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89

Zeitschriften

EGM/EGM 2	je12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

Sega Saturn

Alien Trilogy	**Dt**	**94**
Athlet Kings	Dt	94
Blood Omen	**US**	**119**
Battle Monster	**Dt**	**79**
Blazing Dragons	Dt	89
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99
VIRTUA COP 2		119
Virtua On	JP	119
Virtua Fighter Kids	Dt	69
Worldwide Soccer	Dt	99
Wing Commander 3	US	119
WWF in your House	**Dt**	**94**
Wing Arms	Dt	69
Worms	**Dt**	**79**
X Men	Dt	79
Sega Saturn mit Sega Rally		**485**
Action Replay 3 in 1	**Dt**	**89**
Command & Conquer	Dt	99
Dark Savior	US	119
Daytona Champion Ed.	**Dt**	**99**
D	Dt	89
Destruction Derby	Dt	89
Dragon Heart	US	119
Dragon Force	US	119
Exhumed	**Dt**	**99**
Fatal Fury Real Bount	JP	139
Fighting Vipers	Dt	99
Hexen	**Dt**	**94**
Highway 2000	Dt	99
Iron & Blood	Dt	94
Iron Storm	**US**	**119**
King of Fighter 95	JP	129
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Mr. Bones	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	Dt	99
Nightwarrior	Dt	79
Nights mit Pad	**Dt**	**129**
NBA Jam Extreme	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Olympic Soccer	Dt	89
Olympic Games	Dt	89
Panzer Dragon 2	**Dt**	**99**
Pro Pinball	Dt	89
Return Fire	**Dt**	**94**
Road Rash	Dt	94
SONIC the Fighters	**JP**	**119**
Space Hulk	Dt	94
Scorcher	US	119
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Skeleton Warriors	Dt	79
Starfighter 3000	Dt	79
Streetfighter Alpha	**Dt**	**94**
Tomb Raider	Dt	99
Toshinden	**Dt**	**79**
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Toshinden Ura	US	119
Area S1	US	109
Virtua On	US	119

für nur der Sony Umbau **59,90 DM**
zum Selbsteinbau incl. Bauanltg. in Farbe

dann klappt´s auch mit dem... Ridge Racer 3 nur 129,90

Nintendo 64

RGB Kabel		39
RGB Umbausatz incl. Booster		39
US/Japan Umbau		19
farbige Control Pad		79
Control Pad		69
Mario 64		159
Pilotwings		159
Wave Race	US	159
Cruisin USA	JP	159
Shadow of Empire	JP	199
Ultimate Hoppel Conrad	US	179
Action Instinct	US	
Wayne Greatly Honey		169

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	59
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	79

Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage

Sony Playstation

Allied General	US	119
Alien Trilogie	**Dt**	**94**
A IV Evolution	**Dt**	**99**
Baphomets Fluch	**Dt**	**89**
Beqound the Beqound	US	119
Blazing Dragons	**Dt**	**89**
Burning Road	**Dt**	**94**
Casper	**Dt**	**89**
Batman Forever Choin	**Dt**	**89**
Bedlam	**Dt**	**94**
Command Conquer	**Dt**	**99**
Crash Bandicoot	Dt	109
Cronicles of Sword	Dt	89
Crow	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	89
Cheesy	Dt	94
Dark Stalker	Dt	89
Deadly Skies	Dt	94
Davis Cup Tennis	Dt	94
Destruction Derby 2	**US**	**119**
Die Hard Trilogy	Dt	89
Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89
ESPN Extreme Games 2	US	119
FIFA Soccer 97	Dt	89
Firo & Klawd	Dt	94
Final Fantasy 7- 12/96	JP	129
Gunship 2000	**Dt**	**94**
Hexen	Dt	89
Horned Owl	**Dt**	**94**
In The Hunt	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89
Jewels of Oracle	Dt	89
King of Fighters 95	US	119
Legancy of Kain	Dt	94
Lomax	Dt	94
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	89
NBA Hang Time	**Dt**	**89**
NBA Jam Extreme	Dt	89
NFL Face Off 97	US	119
NHL Hockey 97	Dt	89
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	129
Onside Soccer	Dt	89
Policenauts	JP	139
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	89
Poed	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Project Overkill	**Dt**	**89**
Pandemonium	**Dt**	**89**
Return Fire	**Dt**	**94**
Reloaded	US	119
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP	139
Ridge Racer 3	JP	129
Road Rash	Dt	94
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	Dt	94
Star Treck Generation	US	119
Streetracer	Dt	89
Shadow Struggle	JP	129
Super Sonic Racers	Dt	89
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Skeletton Warrior	Dt	89
Steel Harbinger	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	**JP**	**139**
Toshinden 2	**Dt**	**99**
Time Commando	DT	89
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Time Commando	Dt	89
Tilt	Dt	89
Theme Park	Dt	94
Track & Field	Dt	94
Tunnel B1	Dt	89
Twisted Metal 2	US	119
Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP	129
Wedlands	Dt	89
Wing Commander 4	**US**	**119**
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
Worms	Dt	89
X-Com 2	Dt	99
X 2	Dt	94
Zero Divide 2	**US**	**119**
Lenkrad Mad Catz		**139**
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Game Gun	**ab**	**49**
Control Pad		39
Infrarot Pad		89
Memory Card 8 Meg		79
Memory Card 24 Meg		99

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Verkauf

Spezial Sony Playstation
hier könnt ihr alles drauf spielen nur **469,90**

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 99,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ'L BERG Verkauf & Verleih
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

JEDE MAN!AC NUR 3 MARK Sparen

Was kann's Schöneres geben? Ihr nehmt an unserem Wettbewerb zur Wahl des schönsten MAN!AC-Covers der letzten drei Jahre teil und bestellt Euch auf Wunsch ältere MAN!AC-Ausgaben für sensationell günstige zwei bis drei Mark. Dies ist Eure einmalige und definitiv letzte Chance, eine lückenlose Sammlung Eures Lieblings-Spielemagazins aufzubauen.


11/93


12/93 VERGRIFFEN


7/94 VERGRIFFEN


8/94


9/94 VERGRIFFEN


10/94


11/94 VERGRIFFEN


12/94


4/95


5/95 VERGRIFFEN

N64 zu gewinnen



Der Hauptpreis: Eine Nintendo-64-Konsole mit dem Spiel „Super Mario 64".

Wenn Ihr uns verratet, welches MAN!AC-Cover der letzten Jahre Euch am besten gefallen hat, dann habt Ihr eine gute Chance, demnächst auf einem Nintendo 64 zu spielen. Diesmal müßt Ihr keine Fragen beantworten und keine Figuren zeichnen – einfach ankreuzen und abschicken. Die Teilnahme an dem Wettbewerb ist natürlich nicht an die Bestellung älterer Ausgaben gekoppelt. Dafür ist der Rechtsweg ausgeschlossen und als Einsendeschluß gilt der 14. Februar 1997 (Datum des Poststempels). Viel Glück. Bitte schickt Euer ausgefülltes Antwortformular an:

Cybermedia Verlags GmbH
Cover-Competition
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering




6/95


10/95


11/95


12/95 VERGRIFFEN

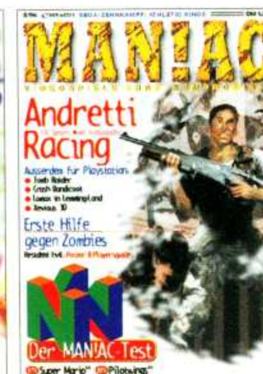

4/96 VERGRIFFEN



5/96 VERGRIFFEN


6/96


7/96


8/96


9/96

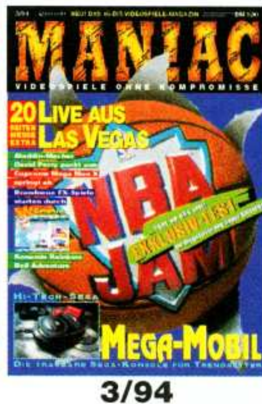
& Gewinnen



1/94 VERGRIFFEN



2/94 VERGRIFFEN



3/94



4/94 VERGRIFFEN



5/94



6/94 VERGRIFFEN



1/95



2/95



3/95



7/95 VERGRIFFEN



8/95



9/95



1/96



2/96



3/96



10/96



11/96



12/96

Überraschung!

10 MAN!ACs für nur 20 Mark



Wer noch mehr Geld sparen will und ein bißchen Spieler-Blut in sich hat, greift zu unserem MAN!AC-Überraschungspaket. Wir packen 20 verschiedene MAN!AC - Ausgaben in ein Päckchen - welche Hefte dies sind, können wir Euch nicht im voraus verraten, aber wir garantieren, daß keine doppelten Nummern dabei sind. **Ein Heft wird außerdem von Redakteurs-Unterschriften geziert.**

MITMACH-COUPON

JA!

☐ Ich nehme an dem Wettbewerb teil.
Mein Lieblingsmotiv ist Ausgabe ___ / ___

☐ Ich bestelle ältere Hefte nach. Jede Ausgabe kostet mich 3.- Mark

☐ Ich bestelle __ Überraschungspakete zu je 20 Mark

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen:

☐ 11/93	☐ 3/94	☐ 5/94	☐ 8/94	☐ 10/94
☐ 12/94	☐ 1/95	☐ 2/95	☐ 3/95	☐ 4/95
☐ 6/95	☐ 8/95	☐ 9/95	☐ 10/95	☐ 11/95
☐ 1/96	☐ 2/96	☐ 3/96	☐ 6/96	☐ 7/96
☐ 8/96	☐ 9/96	☐ 10/96	☐ 11/96	☐ 12/96

Meine Adresse:

Name, Vorname ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte) ____________________

Meine Bestellung kostet insgesamt	___ Mark
Anteilige Versandkosten	5 Mark
Endpreis	___ Mark

Zahlung:
Den Endpreis lege ich diesem Coupon in bar, als Scheck oder in Briefmarken bei.

Vorbehalt: Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Sollte ein Heft bei Bestelleingang vergriffen sein, behält sich der Verlag vor, eine andere Ausgabe zu schicken.

Original-Spieldesign: Vincent Lee • **Entwickler (Playstation-Version):** Factor 5, D/USA • **Produzent:** Julian Eggebrecht • **Programmierung:** Jens Petersam, Holger Schmidt, Thomas Engel • **Musik:** Rudolf Stember • **Grafik:** Mario Wagner, Andreas Escher • **3D-Modelle:** Tobias Richter.

Rebel Assault 2



Panisches Pad-Drücken beeinflußt dezent die Flugbahn Eures Jägers: Hier die besser spielbare Cockpit-Ansicht.



Missions-Wahl: Bereits komplettierte Abschnitte ("Chapter") dürft Ihr einzeln anwählen.

Kinoreif sind die Filmsequenzen in qualitativ makelloser Motion-JPEG-Darstellung. An der Filmqualität sollten sich andere Hersteller mit ihren ruckelnden und verwaschenen Intros ein Beispiel nehmen...











VHS-Niveau: Die Film-Intermezzi sind größtenteils in atemberaubender Qualität.


Frachter-Mission: Der träge Transporter paßt kaum durch die dunklen Schächte!

Mit zwei Jahren Verspätung trudelt die Playstation-Version des PC-Hits "Rebel Assault 2" ein. Wir erinnern uns: Der Vorgänger des FMV-lastigen Actionspiels war einer der ersten CD-ROM-Spiele – er sorgte für staunende Gesichter unter PC- und "Star Wars"-Fans, die umgehend den Geldbeutel zückten und ein CD-Laufwerk nur für dieses Spiel erstanden. Jahre später ringt die grafische Gestaltung mit ihren spielbaren FMV-Szenen keinem Freak mehr Ehrfurcht ab. Zu sehr haben sich Technologie und Qualitätsniveau nach oben verschoben. Um die Spielbarkeit zu verbessern, fügten die deutschstämmigen Konsolen-Programmierer Factor 5 Polygonobjekte ein: Als Folge spielen sich einige der Levels deutlich besser und lassen Euch die Wahl, in der Außen- oder Cockpitperspektive zu fliegen. Zur Story: Wieder mal haben die Rebellen Zoff mit dem Imperium. Eine neuerrichtete Basis muß schnellstens vernichtet werden, um den Widerstand fortsetzen zu können. In 15 Action-Abschnitten schießt Ihr Euch quasi dreidimensional durch den FMV-Hintergrund. Dabei wechseln sich Flugsequenzen mit Bodenkämpfen ab.

Manche der Flugszenen bestreitet Ihr nur mit fliegerischem Können. Im Minen-Abschnitt etwa steuert Ihr einen aus Polygonen zusammengesetzten korreleanischen Frachter durch ein röhrenförmiges Bergwerk. Das Programm fragt markante Punkte der Stollen auf Berührung ab - schlittert Ihr zu nahe am Fels vorbei, verliert Ihr wertvolle Schildenergie. Eure FMV-Ansicht könnt Ihr einige Zentimeter verschieben, um Kollisionen mit dem Gerümpel zu entgehen. Scheitert Ihr in einer der Missionen, müßt Ihr (mit einem Leben weniger) den gesamten Abschnitt nochmals spielen. In der Regel seid Ihr auf Euren Ausflügen gut bewaffnet: Steuert Ihr etwa einen "B-Wing" oder "Y-Wing" durchs Asteroidenfeld und imperiale Angriffsflotten, steht Euch ein

Warum so spät? „Rebel Assault 2" ist zwar der mit Abstand technisch und spielerisch beste Interactive Movie, doch die Faszination Full Motion Video hat sich mittlerweile überlebt: Nette Beigabe ja, Spielgrundlage nein. Trotzdem ist es Factor 5 gelungen, mit orchestralem Soundtrack und technisch perfekten Video-Szenen ein bombastisches „Krieg der Sterne"-Umfeld zu schaffen. Ich jedenfalls freue mich über das spielerisch simple, aber liebevolle „Rebel Assault 2" mehr als über den xten Ego-Shooter. Christian's Kritik ist zwar richtig, doch als „Star Wars"-Fan kann ich einige kleinere Mängel verschmerzen. Außerdem sind manche Chapter auch objektiv spielerisch ansprechend (u.a. die Zielkreuz-Episoden), und die Abwechslung kommt insgesamt nicht zu kurz. LucasArts hätte nur nicht so lange warten dürfen, dann wäre die Begeisterung für die Playstation-Fassung weit höher ausgefallen.



Martin Gaksch



Ego-Ballerei im "Stormtrooper"-Anzug: Mit Infrarot-Visier feuert Ihr auf die Patrouillen.



Hier lauert ein Rebell im feindlichen Anzug auf die auftauchenden Sturmtruppen. Per Knopfdruck weicht Ihr gezielten Gegner-Salven aus und geht in Deckung.



Außenansicht: So steuert sich's schwerer und Ihr trefft die flinken Jäger nur mit Glück.



Links erkennt Ihr ein Kraftfeld: Trefft Ihr die grauen Mini-Flächen, deaktiviert Ihr den Saft und passiert die Sperre ohne Energieverlust.

leistungsfähiger Schnellfeuer-Laser zur Verfügung, mit dem Ihr Abwehrstellungen, Kraftfelder und feindliches Fluggerät pulverisiert. Dabei werden imposante Explosionen in das Geschehen eingeblendet. In den drei Boden-Missionen feuert Ihr mit dem Hand-Laser auf Sturmtruppen, die hinter Türen und Säulen auftauchen und Euch sofort unter Feuer nehmen. Ihr erwidert mit Laser-Beschuß oder duckt Euch per Tastendruck, um gutgezielten Salven zu entgehen. Zwischen den Missionen speichern Amateur-Jedis den Spielstand auf Karte oder notieren sich ein Passwort, um zukünftigem Versagen vorzubeugen. Dabei ermöglicht Euch jedes neue Paßwort das Anspielen aller vorangegangener Missionen – Ihr braucht Euch also immer nur ein Paßwort zu notieren. Vor und nach jeder Mission verfolgt Ihr die neuesten Ereignisse Euerer filmischen Alter Egos mit "Star Wars"-bekannter Dramatik: Der Film-Soundtrack schmettert Euch um die Ohren, Darth Vader belohnt seine hochrangigen Offiziere mit akuter Atemnot und die Rebellen feiern ihre Erfolge. Dank des Playstation-Motion-JPEG-Verfahrens genießt Ihr die Film-Sequenzen in bestechender Qualität, nur bei mitunter ebenfalls verwendetem Material aus den Kinofilmen bemerkt Ihr eine etwas verwaschene Optik. Um die Situation immer im Griff zu haben, wählt Ihr eine von drei vorgegebenen Joypad-Konfigurationen, die Bodenkampf-Sequenzen unterstützen zusätzlich eine Playstation-Lichtpistole. Habt Ihr das Spiel unter "Easy" durch und den Abspann genossen, beweist Ihr Euch unter "Normal" und "Hard"; die erspielten Paßwörter gelten nur für den jeweils eingestellten Schwierigkeitsgrad. *cb*

US-Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Die simplen Laser-Duelle beschränken sich auf Zielkreuz-Aktionen. Mit der Bildschirmpistole wird's realistischer.



Volltreffer: Ihr habt einen feindlichen Jäger aus nächster Nähe abgeschossen und rast in die Explosionswolke.

Deutscher Sternen-krieg: Unser Test basiert zwar auf der US-Fassung, die PAL-Umsetzung wird inhaltlich jedoch identisch sein.



Oje, gleich läßt der enttäuschte Lord Vader seinem Frust freiem Lauf...

Allerdings röchelt Lord Vader pünktlich zum Deutschland-Release Ende Februar auf Deutsch: Die vollständig übersetzte deutsche Fassung wird laut Factor 5's Julian Eggebrecht geringfügige Letterbox-Balken und eine leicht verbesserte FMV-Qualität bieten.

! Zwei CD's voller mitreißender FMV-Szenen, dramatischer Orchestersound, 15 Missionen, Darth Vader wie er leibt und schnauft: Eigentlich sollte man als geneigter Tester zu Jubelrufen anstimmen. Doch zieht man das gelungene "Star Wars"-Brimbamborium ab, bleibt ein relativ simples Ausweich- und Ballerspiel, das in wenigen Stunden durchgespielt ist. Ärgerlich finde ich, daß Ihr nach dem Ableben die gesamte Mission nochmal spielen müßt. Manchmal schafft Ihr einen Level mit viel Glück, das andere Mal verbratet Ihr alle Leben, ohne weiterzukommen: Eine vernünftige Highscore-Jagd ist nicht möglich. Habt Ihr nämlich alle Jäger vernichtet und Bodentruppen aus den Stiefeln geschossen, verkommt das CD-Duo zum Staubfänger, der nur noch zur gelegentlichen Hardware-Demonstration dient: Ein paar motivationssteigernde Playstation-exklusive Gimmicks wären nach 18 Monaten doch wohl drin gewesen?

Christian Blendl



Geglückte Landung: Auf dem Sumpfplaneten trefft Ihr Euren weiblichen Rebellen-Kontakt und...



...rauscht mit dem Speeder-Bike in einer haarsträubenden Action-Sequenz zum imperialen Stützpunkt.

SPIELSPASS 73%

STAR WARS REBEL ASSAULT II

HERSTELLER	Lucasarts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	81%

Technisch kompetente Neuinszenierung des spielerisch dünnen FMV-Veteranen. "Star Wars"-Fans greifen zu.

AB 12

Andere Versionen
Die PC-Originalversion ist seit knapp zwei Jahren im Handel. Eine Saturn-Fassung ist nicht geplant.

Entwickler: Tetragon Software • **Konzeption & Spieldesign:** Mark Skaggs • **Programmierung:** Jay Stelly, Mark Beardsley, James Brasure, Mark Skaggs • **Grafik:** Joey Bryant, Don Williams, Calvin Andreson

Nanotek Warrior

PS In der Zukunft nutzt die Menschheit extrem miniaturisierte Roboterkolonien, um sich von Krankheiten zu heilen, landwirtschaftliche Erträge zu steigern und die Lebenserwartung zu erhöhen. Doch als sich aggressive Winz-Schurken gegen ihre Schöpfer wenden, bricht das Chaos aus: Nur die "Nanotek-Warriors", fernlenkbare Mikrosystem-Kampfschiffe, können in die Kolonien eindringen und die sich ständig reproduzierenden Nano-Bosse vernichten.
Auf den Leiterbahnen, die röhrenförmig ausgestaltet sind und Euch direkt zu den Übeltätern führen, bewegt Ihr Euch mit Eurem Gleiter ins Bild hinein: Rasend schnell oder eher vorsichtig umkurvt Ihr Hindernisse, springt über Minenfelder und nehmt mit Eurer Schnellfeuerwaffe anrückende Mikro-Roboter in's Visier. Das Besondere: Beim Umkreisen der Röhre bleibt Euer Schiff stationär, die Röhre jedoch dreht sich um Euren Gleiter und überrascht Euch mit den auf der bisher nicht sichtbaren Seite herumstehenden Konstruktionen. Mit filigranen Steuer-Aktionen behaltet Ihr die Oberhand gegen Tiefflieger, pulsierende Sperrmechanismen und feindliche Geschütze: Mit gedrücktem Knopf segelt Ihr nach einem Sprung sicher über Hindernisse, mit den L/R-Tasten kippt Ihr Euer Gefährt um 90 Grad und feuert im 45 Grad-Winkel nach links und rechts. Sinkt Eure Energieanzeige nach Kollisionen und Lasertreffern, steuert Ihr in eines der herumliegenden gelben Symbole, um zu tanken. Euer Sekundärwaffensystem ladet Ihr mit verschiedenen Hi-Tech-Raketen, die in roten Icons versteckt sind: Um keinen der wertvollen Extra-Spender zu verpassen, düst Ihr suchend um die Röhren, die Ihr Tunnel-ähnlich auch innen befahrt. Den imposanten Nano-Bossen jagt Ihr Suchraketen und Bomben um die Zahnräder, nach der Bonusabrechnung steuert Ihr die nächste Mini-Kolonie an. Per Paßwort dürft Ihr in Problemzonen starten, drei Schwierigkeitsgrade sorgen auch unter geübten Kämpfern für Aufregung. Musikalisch geht mit Dance-Techno die Post ab: Infernalische Beats machen Euch zum Robot-Killer mit berauschtem Tunnelblick. *cb*

Das Konzept hinter "Nanotek Warrior" ist nicht neu: Schon der wegweisende Oldie "Moon Patrol" konfrontierte den Spieler mit der Steuerung eines Gefährtes, das mit den Funktionen Springen und Schießen durch einen Hindernis-Parcours gesteuert werden mußte. Auch Minenfelder und bombenwerfende Flieger waren schon damals wichtige Designelemente. Der horizontal scrollende Irem-Automat wurde u.a. für die damals gängigen Heimcomputer von Atari und Commodore sowie für das VCS umgesetzt. Eine Heimumsetzung in Automatenqualität hat es bisher leider nicht gegeben.



Die fantasievollen Bosse sind mit Kraftfeldern und Sperr-Satelliten geschützt: Zerstört als erstes die Barrikaden!



Einem Mittelgegner heizt Ihr mit der zweiten Bordwaffe ein: Partikelsprühend stürzt der Bösewicht ab.


Mech-Geschwader Gulliver im Anmarsch auf den aufrechten Winz-Warrior: Action satt im Mikrokosmos!



Im Inneren eines Zylinders: Minenfelder und bewegliche Sperren zwingen Euch zu akkuraten Drehwurm-Aktionen.

SPIELSPASS **79%**

Nanotek Warrior — PLAY GAME / PASSWORD / OPTIONS

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	75%
SOUND	81%

Technisch makellose 3D-Actionperle mit treibender Musik, effektvoller Optik und intelligentem Spieldesign.

AB 12

! Ihr brettert mit wählbarer Geschwindigkeit um den Nano-Zylinder, dreht bei ankommenden Raketen spektakulär ab und springt über pulsierende Sperrfelder, während Ihr ein Bündel Suchraketen in den Tieffliegerverband pumpt: Mit perfekter Technik, treibender Techno-Musik und ausgezeichneter Spielbarkeit zeigt "Nanotek Warrior", wie 32-Bit-Action auszusehen hat. Kein Ruckeln oder Flackern trübt die Dynamik, jede Mikro-Gefahr kontert Ihr mit richtiger Taktik und das Ambiente besticht (wie in "Tempest X3") mit futuristischer Kälte. Die Vielzahl der Steuermanöver erlernt Ihr zwanglos quasi nebenbei, faire Rücksetzpunkte mildern Frust. Nur die (grafisch imposanten) Bosse sind dämlich und leider auch mit simplen Kreisflügen zu packen. Trotzdem greifen Action-Fans und Freunde fehlerloser 3D-Ausflüge zu: Ein furioser Sci-Fi-Ballerhit! Christian Blendl



Ein abstrakter Nano-Boß verabschiedet sich im Transparenz-Feuerzauber, Ihr düst zum nächsten Abschnitt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Hyper Tennis Final Match



Japan-Entwickler Human genießt bei Import-gebildeten Tennis-Spielern hohes Ansehen. So rangieren die Vorgänger von "Hyper Tennis Final Match" für Super NES und PC-Engine noch immer auf den vorderen Plätzen der VR-Weltrangliste. Die aktuelle Playstation-Fassung wechselt nun in die Polygon-Perspektive und zeigt den Court aus einem halben Dutzend verschiedener Blickwinkel. Dafür hat sich an den traditionellen Spielmodi wenig geändert: Eure Filzball-Künste beweist Ihr im Schaukampf oder in einem Tournament, das sechs Wettkämpfe umfaßt. Ihr wählt aus drei Bodenbelägen, regelt die Zahl der menschlichen Teilnehmer und legt die Gewinnsätze pro Match fest.

Bevor Ihr zum ersten Aufschlag schreitet, müßt Ihr noch ein Alter Ego bestimmen: Jeweils sechs Männer und Frauen stehen zur Wahl. Die Cracks sind realen Persönlichkeiten nachempfunden und weisen jeweils andere Stärken auf. Allerdings beherrscht das dynamische Dutzend prinzipiell dieselben Schläge: Ihr setzt Topspin und Slice ein, hechtet nach beinahe verlorenen Bällen, volliert am Netz, überlobt den Gegner und schmettert gekonnt in die Ecke. Die Richtung des Schlages hängt vor der Position Eures Spielers und den Steuerkreuz-Kommandos ab. *mg*

Wie üblich tretet Ihr im Einzel oder im Doppel auf verschiedenen Plätzen an



Als überzeugter Fan der "Final Match"-Vorgänger bin ich ziemlich enttäuscht: Die Polygon-Optik sieht nicht nur schlechter aus als normale 16-Bit-Spieler-Sprites, sie behindert sogar den Spielfluß. Zumal sich die PAL-Version etwas ruckliger und damit schlechter spielt als das Japan-Vorbild (deshalb die dezente Spielspaß-Abwertung). Schade ist auch, daß sich die Entwickler mit den Minimal-Optionen zufrieden gaben. Ein schlapper Turnier-Modus, nur zwölf Tennis-Cracks – die ganze Präsentation ist lausig. Dafür spielt sich "Hyper Tennis" besser als manch' andere verunglückte Polygon-Simulation, nicht zuletzt dank der ordentlichen Steuerung. Mir persönlich gefällt jedoch "Davis Cup Tennis" von Telstar besser, auf das ultimative 32-Bit-Tennis warte ich bislang vergebens.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 65%
HERSTELLER: JVC
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 49%
SOUND: 44%

Vernünftig spielbares Polygon-Tennis mit üblichen Features. Leider deutlich schlechter als der 16-Bit-Vorgänger.

AB 6

Andere Versionen
Der Super-NES-Vorgänger "Super Final Match Tennis" wurde mit 92% Spielspaß getestet und spielt sich deutlich besser als die Playstation-Fassung (Import-Test in MAN!AC 6/96).

Entwicklung: High Voltage Software, USA • **Originaldesign:** David Theurer (Tempest-Automat), Jeff Minter (Tempest 2000) • **Produzenten:** Kerry J. Ganofsky, Keith J. Morton, Christian Wright • **Programmierung:** Brian V. McGroarty • **Grafik:** Rich Fiore, Joe Whiteaker, Pat Dolan, Paul Russell • **Sound:** Eric Nofsinger

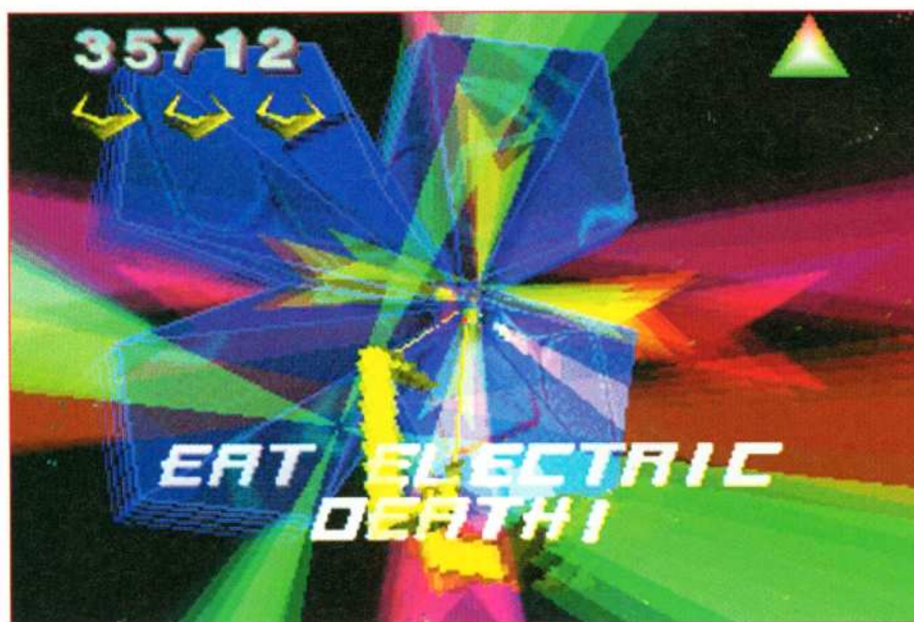
Tempest X3



Zahlenparade: Jeder Punktebonus wird Euch in leuchtenden Zoom-Ziffern in die Netzhaut gebrannt!



Der Droide hilft Euch bei der Abwehr und sorgt für dringend benötigte zusätzliche Feuerkraft.



Ein Superzapper wird gezündet: Im Effekt-Inferno verglühen sämtliche Angreifer, Ihr reibt Eure Augen und macht Euch bereit für die nächste Welle.

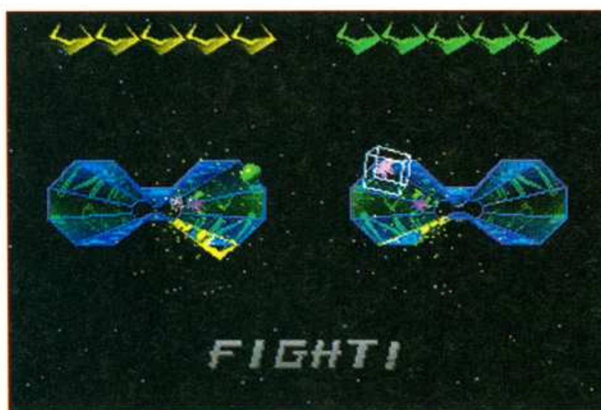
Per Pad ist "Tempest X3" zwar gut spielbar, an die genaue Kontrolle des Automaten reicht diese Steuerung aber bei weitem nicht heran: Den antiken Atari-Automaten steuerte man mit einem Drehregler extrem schnell und präzise um die Zylinder. Mit der Joypad-Steuerung habt Ihr hingegen manchmal Probleme, anfliegende Boni und Gegnerobjekte schnell genug anzupeilen. Als Folge klettern die Unholde nach oben und krabbeln auf Euch zu. Doch auch Pad-Piloten sollten nicht verzweifeln: Übung macht den Meister!

PS Und noch ein Oldie-Update: Nach dem mißratenen "Robotron X" (Test in MAN!AC 1/97) buhlt die Techno-Version des Atari-Klassikers "Tempest" um die Gunst der 32-Bit-User. Bei "Tempest X3" wählt Ihr zwischen drei Varianten: Im "Classic"-Modus kämpft Ihr in grafisch simplen Vektor-Zylindern. Ziel des Spiels ist es, mit Eurer am oberen Rand manövrierbaren Schnellfeuerwaffe ("Claw") aus dem Zentrum aufsteigende Gegner zu treffen, bevor sie Euch abschießen oder (bei Kontakt) in das Loch hinabreißen. Mit längerer Spieldauer werden die Biester immer schneller und feuern gefährliche Projektile, denen Ihr unbedingt ausweichen müßt.

Einmal pro Level könnt Ihr den "Superzapper" anwenden: Mit dieser Smartbombe fegt Ihr sämtliche Gegner aus dem Feld. Beim zweiten Spielmodus, dem "Duel", schießt Ihr von gegenüberliegenden Seiten eines Feldes aufeinander, während die Playstation für zusätzlichen Gegner-Nachschub sorgt. Beide Seiten des Zylinders werden nebeneinander dargestellt. In der Hauptattraktion, dem "Tempest X"-Modus, spielt Ihr in einem grafisch gehörig aufgepeppten Szenario mit neuen Feinden und einer "Jump"-Option: So hüpft Ihr kurzzeitig vom Rand empor und feuert auf bereits hochgekletterte Objekte. Mit Lens-Flares, verrückten Laser-Effekten und infernalischem Tempo steigert Ihr Euch in einen wahren Abwehrrausch. An Extras stehen Euch Partikel-Laser, helfende Droiden, intelligentere Megadroiden und zusätzliche "Jumps" und "Superzapper" zur Verfügung. Diese nehmt Ihr als heranrasende Objekte mit Eurem Claw in Empfang. Die Kameraperspektive stellt Ihr mit dem "Select"-Knopf ein: Entweder die Kamera folgt Eurem Claw nur dezent, sie zoomt mit unterschiedlichem Abstand um den Claw ("Wild"), oder das Feld bleibt stationär und übersichtlich fixiert.

Insgesamt gibt's satte 99 verschiedene Zylinder-Formen: Bis zum 17. Abschnitt dürft Ihr die Felder frei wählen; schießt Ihr Euch zu neuen Feldern, speichert Ihr auf Memory-Card. *cb*

US-Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



Fizzelige Mini-Grafik im Zweispielermodus: Schnell entsteht recht chaotisches Geballere.

SPIELSPASS	73%
HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	77%

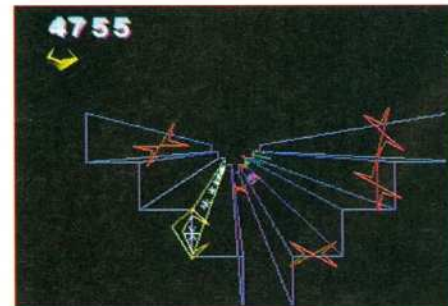
Infernalisches Fast-Action-Effektgetöse, das mit bewährtem Spielkonzept und flotter Musik lange motiviert.

AB 12

! Die Neuerungen zu "Tempest 2000" auf dem Atari Jaguar beschränken sich auf grafische Kosmetik. Das klassische Spieldesign ist nach wie vor für stundenlange Sessions geeignet. Mit HiFi-Equipment, großem Fernseher und der Kameraeinstellung "Wild" dreht Ihr dann völlig ab: Im Rausch der Effekte spielt Ihr nur mit intuitiven Reaktionen. Wie beim Oldie "Robotron: 2084" seid Ihr wie im Rausch, aus dem Ihr nur beim Verlust eines Lebens unsanft herausgerissen werdet. Leider ist der Zweispieler-Modus mißlungen: Zum einen sind die Röhren zu klein, um etwas erkennen zu können, zum anderen wird die Action schnell zu chaotisch. Als Wermutstropfen bleibt die teils eingeschränkte Übersicht bei zu psychedelischem Effektzauber zu vermelden: Manchmal erkennt Ihr trotz bestechend flüssiger Grafik einfach nicht mehr, was abgeht. Trotzdem: "Tempest X3" ist die bisher beste Neuauflage des Klassikers.



Christian Blendl



"Classic"-Modus mit simpler Strich-Grafik: Was auf Vektor-Bildschirmen überzeugte, wirkt auf Eurem Fernseher mager.

Andere Versionen
"Tempest 2000" gibt's schon länger für Jaguar und PC, die Saturn-Version testen wir ebenfalls in dieser Ausgabe.

Tempest 2000



Partikel-Boni, Extrawaffen und Droiden: "2000" spielt sich wie "X".

SA Auch auf dem Saturn jagt Ihr als intergalaktischer Türwächter über abstrakte Allnetze und feuert wie besessen auf heranrasende geometrische Gegner-Formen. Zwar müssen Sega-Fans auf die effektgespickte "X"-Version der Playstation-Variante verzichten, dafür dürft Ihr in "Tempest Plus" wahlweise mit Standard-Hilfsdroide oder mit einem Freund im "Tempest"-Team gemeinsam losballern. Diese "Plus"-Version ist quasi als Mittelding zwischen der ebenfalls enthaltenen "Classic"- und der aufwendigen "2000"-Version anzusehen: Ohne Polygon-Schattierungen, dafür mit einigen Extras und neuen Gegnern eignet sich diese Variante prima zum Warmspielen. Auch der Zweispieler-Modus, bei dem zwei Ballerfreunde als Kontrahenten in verschiedenen Enden des Feldes aufeinander schießen, ist mit dabei. Musikalisch gleichen sich die beiden 32-Bit-Fassungen: Techno-Gebolze dient zur Sci-Fi-Ambiente-Erzeugung. *cb*



"Tempest Plus": Mit einfacher Wireframe-Grafik und weniger Effekten, trotzdem ein spritziger Spielmodus.

! Eigentlich könnte ich bei dieser Version meinen "Tempest X3"-Meinungskasten rezitieren: "Tempest 2000" ist ein hervorragend spielbarer, intelligenter Actiontitel ohne gravierende Fehler. Das Ambiente stimmt, Ihr werdet immer besser und genießt die zerbröselnden Gegner auch noch Wochen nach dem Kauf. Die fehlende "X"-Version ist unverständlich, wird aber durch die Team-Option in "Tempest Plus" zumindest für Gruppenspieler ausgeglichen. Schade, daß sich Interplay nicht entschließen konnte, alle Varianten für beide 32-Bitter auf CD zu brennen - je nach System verpaßt Ihr so zwangsläufig einen Modus. Vorsicht ist geboten, wenn Euch Punktzahlen schnuppe sind: Bis auf marginal veränderte Netze und schnellere Gegner ändert sich bei "Tempest" in höheren Levels nix mehr!

Christian Blendl

SPIELSPASS **72%**

HERSTELLER: Interplay
SYSTEM: Sega Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 58% | SOUND: 77%

Gelungene Umsetzung des Atari-Klassikers mit Sucht-Appeal. Leider ohne die betörenden "X"-Grafikeffekte.

AB 12

Andere Versionen
Die Playstation-Version "Tempest X3" testen wir in dieser Ausgabe, Jaguar- und PC-Versionen sind seit längerem erhältlich.

Entwickler: Climax, Japan

Dark Savior



Ihr verstellt die Kamera und rückt Euren Helden ins rechte Licht: Vor Euch liegt ein riesiger Lavasee.

Neben dem erst 1995 erschienenen "Zelda"-Verschnitt "Soleil" sorgte Climax' Vorzeige-Abenteuer "Landstalker" für Mega-Drive-Furore: Noch nie durften Sega-Abenteurer eine detailliertere und verstricktere Abenteuerwelt erkunden. Der isometrische Blickwinkel



Elf Niels wanderte Anfang 1994 durch Segas 16-Bit-Modul "Landstalker".

sorgte zwar für den einen oder anderen Suizid-Hüpfer, aber ein fesselnder Fantasy-Plot und traumhaft schöne 2D-Kulissen motivierten trotzdem mehr als die meisten Nippon-Kollegen mit klassischer Draufsicht. Selten war ein Adventure-Held sympathischer als Elf Niels (in der US-Version auf Nigel getauft), der mit seinen monströsen Holzlatschen noch heute Erinnerungen an durchwachte Nächte und Nervenkrisen wachruft.

PS In Japan häufen sich Manga-Adventures, westliche Spieler kommen – wenn überhaupt – erst in den Genuß, wenn der Titel schon längst vom Fortschritt überholt wurde. Segas Abenteuer-Veteranen Climax lieferten vor einem Jahr mit ihrem "Zelda"-Verschnitt "Shining Wisdom" ein enttäuschendes 32-Bit-Debüt ab, für 1997 hat man sich endlich zur PAL-Konvertierung einer lang erwarteten Fortsetzung durchgerungen: "Dark Savior"-Held Garian stapft mit monströsem Schuhwerk und struppigem Haarschnitt durch die Fußstapfen des **"Landstalker"**-Elfen Niels. Wie sein Vorgänger erforscht der blutjunge Schwert-schwinger eine isometrische Adventure-Kulisse. Entgegen den filigran gezeichneten "Landstalker"-Hintergründen wurde die Szenerie nicht mit Bitmap-Objekten gebastelt, sondern aus Polygonen zusammengefügt. Für Brücken und luftige Aufbauten wurden ebenso dreidimensionale Konstruktionen verwendet wie für Wohnhäuser, schmierige Kanal-Gewölbe und die obligatorischen Adventure-Dungeons. Allein für die possierlichen Comic-Akteure hat Climax klassische 2D-Sprites gepinselt und die Echtzeit-Landschaft anschließend mit bunten Bitmap-Bewohnern bevölkert: Kopfgeldjäger und Meister-Metzler Garian lächelt Euch mit Nippon-typischem Blendax-Gebiß entgegen, zeigt Euch die kalte Schulter oder folgt mit schrägem Schritt dem Iso-Parkett. Um Garian die perspektivischen Unfälle seines 16-Bit-Ahnen zu ersparen, haben Climax die Echtzeit-Natur der Umgebung für manuelle Kameraschwenks genutzt: Wo Niels verzweifelt über die Lage einer schwebenden Plattform rätselte, verdreht Ihr in "Dark Savior" mit Links- und Rechtstastern den Blickwinkel. Auch wenn sich Euer Bitmap-Held mitdreht und zuweilen in der Luft hängt, könnt Ihr so immerhin die isometrische Szenerie ausloten, Fehlsprünge vermeiden und behaltet Garian auch hinter massigen Polygon-Verschlägen im Auge. Habt Ihr Eure Umgebung ausgiebig begutachtet und die 3D-Lage sämtlicher Objekte erspäht, laßt Ihr die Taster los: Die Kamera schwenkt wieder zurück, Garian trollt sich vom Ausguck ins Spielgeschehen zurück. Wie sein Elfen-Vorfahr liest Euer Held Objekte auf, legt mit dem Schwert Hebel sowie Schalter um und meistert Hüpfpassagen. Allerdings hat Climax das Augenmerk diesmal auf die Geschicklichkeitseinlagen gerichtet, Spielwelt und Plausch-Partner wurden eher zu einer Action-Szenerie als einer Plot-gewaltigen Abenteuerwelt kombiniert. Anstatt von Stadt zu Stadt zu ziehen und eifrig mit Passanten zu schwatzen, treibt sich Kopfgeldjäger Garian in den Korridoren eines Fantasy-Alcatraz' herum, wo Ihr dem bösartigen Formwandler Bilan nachstellt. Die obligatorischen Abenteuer-Monster mußten indes vereinzelten Endgegnergefechten in Beat'em-Up-Manier weichen: Die Kamera zoomt heran und zeigt die aufgeblasenen Kämpfer-Sprites aus nächster Nähe. Die Kampftechnik: Ihr zieht Eurem Kontrahenten einen Schwertstreich nach dem anderen über die Mütze und sammelt in kurzen Verschnaufpausen Energie für Garians "Finishing Move". Die Regeln: Wer nach drei Runden beide Energiebalken eingebüßt hat, landet mit der Nase im Pixel-Staub. Erfahrungspunkte und Stufen gibt's keine, dafür werden nach jedem Gefecht "Bounty Points" verteilt: 20 Punkte räumen Euch nach Fehlsprüngen eine neue Chance ein, mit stattlicheren Summen könnt Ihr Kämpfe mit Nebencharakteren vermeiden oder Euren Kopf freikaufen. *rb*



Ihr postiert die Kiste auf dem Schalter, schwenkt den Blickwinkel nach unten und beobachtet, wie Plattformen erscheinen.



Aufblas-Sprites und Hektik: In den Kämpfen könnt Ihr nur auf den Schlag-Button einhämmern und hoffen.

! Schon beim Einstieg provoziert der einfallslose 16-Bit-Soundtrack einen üblen Beigeschmack, aber die fesche 3D-Szenerie gleicht das Sound-Defizit zunächst aus. Aber was als vielversprechendes Sequel beginnt, driftet schnell ins Mittelmaß ab: Werden aufwendige Konstruktionen ins Bild gerückt, schleicht Garian nur noch träge vor sich hin - nach abrupter Wiederaufnahme des Standardschritts sind oft Stürze die Folge. Zuweilen kostet Euch die Kombination von unfairen Hüpf-Serien und spärlich verteilten Save-Points den letzten Nerv - besonders wenn Ihr trotz Kameraschwenks die Orientierung verliert. Zudem wirken die verpixelten Duelle eher wie eine Notlösung als ein vorausgeplantes Spielelement. Übrig bleibt ein nettes 3D-Experiment, das weder Detailreichtum noch Faszination des Vorläufers erreicht.

Robert Bannert

SPIELSPASS 68%

© CLIMAX 1996
DISTRIBUTED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67%
SOUND: 49%

AB 12

Enttäuschendes "Landstalker"-Sequel mit reduziertem Abenteuergehalt und peinlichen Beat'em-Up-Einlagen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Schnelle Action, beeindruckende Fantasie-Wesen: "Space Harrier" macht auch heute noch jede Menge Spaß.

Sega Ages

Zur Freude aller Oldie-Liebhaber faßte sich Sega ein Herz und veröffentlicht die "Sega Ages"-Klassiker auch hierzulande. Auf eine CD wurden drei Automaten-Spiele der 80er-Jahre gepreßt: Der fantasievolle 3D-Shooter "Space Harrier", der Rennspiel-Veteran "Out Run" (mit Ferrari-Cabrio und Blondine) sowie "Afterburner 2", ein furioses Luftkampf-Spektakel. Bis auf die aus Speicherplatzgründen wegrationalisierten Remix-Musikstücke in "Out Run" sind die PAL-Versionen identisch zu den in Japan einzeln erschienenen Werken. Die weitestgehende Automatenqualität der Umsetzungen ist löblich, Analog-Steuergeräte wie das "Nights"-Pad werden unterstützt. Highscores Eurer besten Leistungen speichern die drei Nostalgie-Programme selbständig ins interne Saturn-RAM. *cb*



Christian Blendl

Für Fans der Automaten geht ein Traum in Erfüllung: Nach langen Jahren Wartezeit freuen mich die gelungenen Umsetzungen meiner Arcade-Favoriten umso mehr als Sega schon auf Master System und Mega Drive fälschlicherweise 1:1-Umsetzungen anpries. Die Spiele machen nicht nur Oldie-Fans Spaß und sind genau das Richtige für Highscore-Junkies. Daß hierzulande gleich drei Spiele auf einer CD sind, ist ein fairer Zug: Nur Polygon-Fanatiker ignorieren die zoomenden Bitmaps.

Die Coin-Ops der "Sega Ages"-Spiele waren in den 80er-Jahren der Blickfang jeder Spielhalle: Zwar wurden die Automaten auch als Standversion ausgeliefert. Veteranen erinnern sich allerdings noch gut an die für alle drei Spiele gefertigten Hydraulik-Monstren. In diesen Cockpits wurden Spieler zusätzlich zur Bildschirm-Action noch ordentlich durchgerüttelt.







Das Sega-Trio von links nach rechts: "Afterburner 2", "Space Harrier" und "Out Run". Für langanhaltende Punktejagd ist gesorgt!

SPIELSPASS 73%

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	57%

Drei gelungene Automatenwerke der Achtziger: Opulente Action und nostalgisches Flair machen die Compilation empfehlenswert.

AB 12

Andere Versionen
Neben den schon früher erschienenen Umsetzungen auf andere Plattformen sind keine Versionen geplant.

Produzent: Rob Anderson • Programmierung: Mark Johnston, Spencer Craske & Andy Harris • Spieldesign: Gray Matter • Musik: Mark Kerr • Grafik: Grant Corless, Brian Foster, Alex Mark u.a. • Charakter-Modelle: Yi Zhao, Alex Brian & Brian Foster

Perfect Weapon



Die linke Gerade sitzt: Nach einem krachenden Hieb schlägt das Reptil-Alien einen Rückwärtssalto.



Arbeitsteilung im Alien-Tempel: Während Ihr Euch mit zwei wildgewordenen Shaolinschlägern duelliert, wartet der dritte gespannt auf den Ausgang des Kampfes.

Captain Blake Hunter stellt sich und seine Martial-Arts-Künste ausführlich im düsteren Intro vor, während seine Gegner mit eingespielten FMV-Sequenzen Eindruck schinden. Dabei sehen die Charaktere in den Filmschnipseln jedoch oft kantiger aus als im echtzeitberechneten Spiel selbst.





PS Elite-Agent und Martial-Arts-Champion Captain Blake Hunter steckt in Schwierigkeiten: Brutale Kung-Fu-Aliens haben ihn zum Zwecke eines Kräftemessens in eine fremde Dimension entführt und harren mit Combos und Specials bewaffnet auf vier gerenderten Monden dem Duell der Welten.
Nach verzweifelten Digi-Monologen Eures Helden beginnt der Schlachtzug zurück zur heimischen Mutter Erde auf dem Eismond: Mit der "Resident Evil"-ähnlichen Steuerung marschiert Ihr durch die kahle 3D-Felsenwüste vorbei an schneebedeckten Felsen und über klaffende Eisspalten. Verlaßt Ihr die Kameraeinstellung, wird in eine neue Perspektive umgeblendet. Hinter Felsvorsprüngen und Findlingen lauern pro Mond drei verschiedene Sorten an Shaolin-Kämpfern, Martial-Arts-Affen, Kung-Fu-Bären oder Kampfechsen, die sich Euch entschlossen in den Weg stellen. Mit den vier Feuertasten teilt Ihr Faustschläge und Tritte aus, je nach Kampferfahrung kombiniert Ihr Steuerkreuzaktion und Schläge zu wuchtigen Combos, niederschmetternden Würfen und pfeifenden Specials. Seid Ihr unterlegen, stärken Energiehandschuhe und Schutzschirm Eure Kampfkraft. Nebenbei sammelt Ihr in den Dschungel-, Wüsten- und Tempellevels Schlüssel für geheime Türen und Daten für Eure Automap. Nach Hause telefonieren könnt Ihr jedoch nicht: Auf Eurer Heimreise hilft Euch nur die Speicherfunktion per Paßwort oder Memory Card. *oe*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000.

! Auf den ersten Blick sieht "Perfect Weapon" schnucklig aus: Prunkvoll gerenderte Hintergründe, massig Specials und Digischreie heben die Prügelfreude. Doch habt Ihr zum zehnten Mal den gleichen flackernden Gegner vermöbelt, mangelt's an Abwechslung. Obendrein schlendert Blake ziemlich gemütlich einher, der "Lauf' endlich schneller"-Befehl klappt nur gelegentlich und macht Blake auch nicht viel flotter. Am meisten nagt jedoch der nervige Perspektivenwechsel an der Motivation: Im Kampf werden bis zu vier Ansichten durchgewechselt, Ihr kommt jedesmal mit der Steuerung durcheinander oder erblickt Euren Polygonkrieger plötzlich als Pixelhaufen am Horizont. Dafür erweist sich der Radar als nützlich, dank der großzügig verteilten Extras bleibt Euch genug Spielraum für ein paar Fehltritte.



Oliver Ehrle

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER	ASC
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	73%

Verwirrende Perspektivenwechsel und nur drei Gegnertypen pro Welt trüben die 3D-Keilerei.

AB 16



Im typischen Eastern-Stil nehmt Ihr Euch die Feinde abwechselnd vor: Müde Schläger rasten und warten auf ihren Einsatz.



Leuchtende Aura um die Fäuste des Kriegers: Mit dem Power-Handschuh haben Eure Schläge besonders viel Wucht.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Single Trac, USA • **Produzent:** Danny Lunt • **Programmierung:** Randy Zorko, Mike Badger, Jay Barnson, Travis Hilton, Danny Lunt, Mike Mason • **Grafik:** Russ Almond, Will Doughtery, Pierre Dufrenese • **Sound:** Sandra Geary, Scott Turner

Jet Rider



In extremen Kurven wirft Euer Jet-Reiter sein Laser-Lasso aus und schwingt sich um den Wendebaum.





Der Zweispieler-Modus ist flott und detailliert, allerdings sind Eure Vehikel recht mickrig.



Die Meute legt los: Trotz massiver Biker-Flut hält sich die Playstation wacker – weder Ruckelanfälle noch Geschwindigkeitseinbußen trüben das Rennen.

PS Bevor Nintendos "Wave Race"-Meute auch hierzulande durch dreidimensionale Wasserstraßen pflügt, läßt Konkurrent Sony seine "Jet Rider" zu Wasser. Realistische Physik und sturmgepeitschtes Wellenspiel sind auf 32-Bit-Hardware nicht im gleichen Maße realisierbar, also strickte man statt einer Jet-Bike-Simulation eine Action-betontere Wasserschlacht mit futuristischem Einschlag: Sonys Designer haben den "Jet Rider"-Vehikeln einen massigen Antigravitationsmotor eingebaut, für Beschleunigung und Bremsmanöver werden Düsentriebwerke gezündet. Resultat der Hightech-Konstruktion sind anpassungsfähige Amphibienfahrzeuge: Ihr düst über Küstenstreifen und Sandbänke, brettert in Mangrovensümpfen durch Entengrütze und Dschungelstreifen oder springt in der Arktis von Eisscholle zu Eisscholle – zehn Kurse in aller Herren Länder fordern Euch mit unterschiedlichem Terrain und gemeinen Hindernissen sowie Sprungschanzen. Nachdem Ihr Euch im "Amateur"-Schwierigkeitsgrad mit ungewöhnlichem Untersatz und luftigem Fahrstil vertraut gemacht habt, wagt Ihr Euch an eine "Normal"-Saison: Nur wer am sonnigen Sandstrand und auf zwei tückischen Sumpfkursen den ersten Platz belegt, darf zu den Profi-Wettbewerben und vier neuen Parcours reisen. Drei Zusatzstrecken wurden für besonders hartgesottene Flitzer reserviert – die Veteranen-Turniere erscheinen erst auf dem Kurs-ticker, wenn Ihr den "Professional -Mode" gemeistert habt. Aber bevor Euch ein fesches Marvel-Mädel den Pokal in die Flossen drückt und Ihr im Champus badet, müßt Ihr Euch mit einem von zwanzig unterschiedlichen Jet-Bikern anfreunden und die Eigenarten Eures widerspenstigen Hover-Mobils in den Griff bekommen: Unterschiedliche Daten wie Beschleunigung, Masse oder Steuerung geben Aufschluß über das rudimentäre Fahrverhalten, für Kurvenlage und Reaktionszeit ist der Fahrer verantwortlich. Kleine Comic-Portraits zeigen Yoga-Freaks mit definierten Muskelpaketen oder Biker-Bräute, die kess ihren prall gefüllten Hover-Overall sowie knappe Freizeittracht präsentieren. Offensichtlich sind die Unterschiede zwischen männlichem und weiblichem Geschlecht allerdings nur bei der Charakterwahl, auf dem 3D-Parcours dagegen wurden sämtliche Fahrer im übergreifenden Mannschafft's-Look gehalten: Vier unterschiedliche Uniform- und Jet-Designs verraten, für welches Team Ihr fahrt. *rb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

Neben der ungewöhnlichen Charakter-Auswahl ist das informative Drumherum das positivste "Jet Riders"-Merkmal: Selten war ein Rennspiel-Interface hübscher präsentiert – Interlace-Auflösung, stilvolle Unterlegungen und attraktive Comic-Figuren halten wir für die bislang hübscheste Racing-Oberfläche. Zudem erspart Euch Entwickler Single Trac die mittlerweile obligatorischen Ladepausen – sogar im Spiel glotzt Ihr keinen Ladebalken an.



Interlace-Interface mit Sex-Appeal: Ihr studiert den Biker-Hintergrund.

! Sony kontert das N64-Highlight "Wave Race" mit einer riesigen Biker-Horde und Options-Lawine: Aber was nützen Euch dynamische Kameraführung und erdrückende Charaktermeute, wenn Ihr die Vielfalt nicht genießen könnt? Donnert Ihr nicht gerade gegen die Uferböschung oder einen Baum, werdet Ihr von einem Kontrahenten gerammt oder wünscht den Gegnern einen Unfall an den Hals: Die 3D-Biker rauschen ständig an Euch vorüber - ob Ihr mehrere Runden Vorsprung habt, interessiert keinen. Schade um den interessanten Ansatz: "Jet Rider" hat mit flotter Optik, einem grafisch kaum abgespeckten Zweispieler-Modus und dynamischen Surfgitarren-Riffs alles, was das Jet-Biker-Herz begehrt. Die zehn Kurse sorgen für Abwechslung - vorausgesetzt, Ihr bekommt die Handicaps in den Griff.

Robert Bannert



Eintönig: Auf dem Arktiskurs wurde eine Scholle an die nächste gereiht, dazwischen gähnen bodenlose Abgründe.



Auf den Küstenkursen ragen Brücken-Ruinen aus dem Wasser, Ihr macht vereinzelte Asphaltrampen aus.

SPIELSPASS 65%

Jet Moto

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 69%
SOUND: 74%

Flotte Jet-Biker-Raserei mit riesiger Mannschaft, die an knallharten Gegnern und unübersichtlichem Kurs-Design krankt.

AB 6

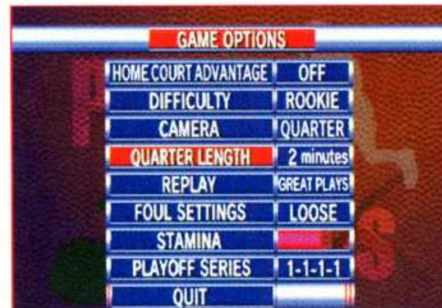
Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Konami, USA

NBA In the Zone 2



Ansehnliche Polygon-Optiken und ein guter Hallen-Sprecher: Das Ambiente bietet die Voraussetzung für ein heißblütiges Basketball-Match mit Original-NBA-Teams.



Die Optionen sind überschaubar, lassen aber keine wichtigen Parameter vermissen.



Zahlensalat: Konami wurde dem Wunsch vieler Basketball-Freaks nach ausufernden Statistiken gerecht.

Augenscheinlich

haben bei „NBA In the Zone" zwei Grafiker-Teams gearbeitet: Das FMV-Intro sowie die Polygon-Optiken während des Spiels sind prima, machen auch technisch eine gute Figur. Andererseits sehen die Typen, die z.B.



Kein schöner Anblick: Die Interpretin kann singen, sieht aber erbärmlich aus.

die Nationalhymne singen, derart übel aus, daß es schon peinlich ist. Auch die Replay-Zooms sind nicht ganz so perfekt, wie man es sich wünschen würde.



Dieser Ausgabe der MAN!AC gebührt eigentlich der Untertitel „Basketball Collector's Edition". Sage und schreibe vier Basketball-Simulationen trudelten zum Test ein: Neben „NBA Live '97", „NBA Jam Extreme" und „Space Jam" auch Konamis „NBA In the Zone 2". Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler diesmal einen Liga-Modus implementiert, Freundschaftsspiele und Playoffs sind ebenfalls an Bord. Wie für NBA-lizenzierte Titel üblich, wählen wir aus den kompletten 29 Original-Teams, die jeweils mit zwölf Spielern vertreten sind. Auf Wunsch stellt Ihr Eure Mannschaften individuell zusammen, tauscht Spieler und entwerft sogar ganz individuelle Basketball-Superstars. Auch der Statistikteil wurde ausgebaut und liefert jede nötige Information über das Team und einzelne Spieler.

Auf dem Platz erinnert vieles an den Vorgänger: Zwar wurden aus drei Perspektiven jetzt vier Blickwinkel, doch Steuerung sowie Atmosphäre vermitteln nach wie vor den Eindruck einer seriösen Sportsimulation. Fast alle Joypad-Buttons sind belegt und bieten Euch jede Menge einfache und auch komplizierte Manöver für Angriff und Defensive (Doppel-Deckung von Gegnern, vorausgeplantes Zusammenspiel mit Computerpartnern). Konami hat sich nicht zum Einsatz Action-orientierter Specials verleiten lassen, sondern konsequent ihre realitätsbezogene Linie beibehalten. Allerdings ist im Vergleich zu EA Sports' „NBA Live '97" etwas mehr Power im Spiel: Wer unbedingt will, kann ein paar spektakuläre Dunking-Varianten zeigen (Alley-Oops, Double Clutch) und die Zuschauer zum Beifallssturm ermuntern. Dabei solltet Ihr stets auf die Ausdauer der Akteure achten, um gegebenenfalls in den Viertel-Pausen oder während eines Time-Outs auszuwechseln. Außerdem müssen sechsmalige Foul-Sünder regelgerecht auf die Bank. *mg*

Insgeheim hatte ich ja gehofft, daß die Fortsetzung noch mehr Verbesserungen aufweisen würde. Trotzdem muß man mit „In the Zone 2" zufrieden sein: Das wesentliche Manko des Vorgängers (kein Liga-Modus) wurde ausgemerzt, die Polygon-Optik im Spiel deutlich verbessert - sieht man mal von diesen grätzigen Polygon-Sängern ab. Konami ist eine höchst angenehme Mischung aus realitätsnaher Simulation und dezenten Action-Elementen gelungen. Inwieweit die Grafik-Updates, die leicht überarbeitete Steuerung und die zusätzlichen Optionen einen Neukauf rechtfertigen, muß jeder persönlich entscheiden. Für sich alleine gesehen, gebührt „NBA In the Zone 2" das Prädikat „wertvoll": Einfach zu spielen, aber auch für Profis langfristig motivierend. Zumal die künstliche Intelligenz der Computer-Teams verbessert wurde.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 80%
SOUND: 63%

Zielstrebige Fortsetzung des guten Erstlings: Realitätsnahes Basketball mit Action-Touch und hübscher Polygon-Grafik.



Neben der "Live"-Perspektive (großes Bild oben) könnt Ihr den Court aus der Sicht hinter einem Korb bestaunen...



...oder Ihr verfolgt das Geschehen von der Seitenlinie, wie es Euch aus der "NBA Jam"-Serie bekannt ist.



Schließlich habt Ihr noch die Möglichkeit, den Platz aus einer leicht schrägen Ansicht zu sehen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/96 mit 78% Spielspaß getestet.

0521/64234 **M.C. Game** 0521/64234

SONY PLAYSTATION

Sony PlaystationKonsole	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventure of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Black Dawn	US	109,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Burning Road	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Cool Boarders	JP	139,95
Chronicles of the Sword	US	104,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	89,95
Dragonheart	DV	84,95
Dungeon Creator	JP	104,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Games 2	US	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	94,95
Floating Runner	DV	84,95
Fox Hunt	US	89,95
Frank Thomas Big H. Baseb	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man X/O	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kart Duel	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	84,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	JP	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Pandemonium	DV	Dez
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Ext. Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n'Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	84,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	DV	Dez
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	US	109,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	104,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Tobal No 1	US	104,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	49,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: Arcade Game	DV	69,95
X 2	DV	84,95

SEGA SATURN

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Athlete Kings	DV	84,95
Batman Forever	Dv	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Casper	DV	89,95
Crime Wave	DV	Dez
Daytona Champion Cir. Ed	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Iron Man X/O	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Longraiser III	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quartback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	Dez
Nights	DV	134,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
PTO II	US	109,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Shanghai	US	79,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	109,95
Street Racer	DV	84,95
Theme Park	DV	69,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Virtua Cop 2	DV	134,95
Virtual On	US	89,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	Dv	89,95

SUPER NINTENDO

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty of Darkness	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Romancing Saga III	JP	89,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Street Fighter Alpha 2	DV	Dez
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95

MEGA DRIVE

Olympic Summer Games	DV	109,95
NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,–
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.



GROBI'S GAMESHOP



Täglich coole games aus Japan und Amerika



SEGA SATURN



05522 / 73477







Händleranfragen erwünscht unter 05522 / 12200



PlayStation

NINTENDO 64

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825



Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

Entwickler: Sculptured Software, USA

NBA Jam Extreme

PS Auf in die dritte Runde: Nach „NBA Jam" und der anschließenden „Tournament Edition" führt Acclaim das Action-Basketball mit dem Zusatz „Extreme" weiter. Die Umsetzung des gleichnamigen Automaten (ebenfalls von Acclaim/Sculptured und nicht vom „NBA Jam"-Erfinder Midway entwickelt) wird dabei dem Namen vollauf gerecht: Während man sich bei den Optionen auf die Standard-Modi beschränkt hat, geht's auf dem Platz heftigst zur Sache. Mit realitätsnahem Basketball hat das extreme 2x2-Spieler-Duell wenig zu tun. Die Dunking-Cracks liegen beinahe mehr auf dem Boden als daß sie regelgerechtes Paß- und Wurfspiel pflegen. Einen Schiedsrichter gibt's nicht, und so balgen sich die vier Akteure um die Kugel, um sie möglichst spektakulär im Korb zu versenken. Dabei stehen gut dreißig neue Slamdunk-Varianten zur Verfügung. Wichtig für das Special-FX-Spiel ist der neue „Extreme"-Knopf, der Euch zwar die doppelte Energie kostet, aber zu außergewöhnlichen Aktionen befähigt. Ansonsten wird gepaßt, geblockt, geworfen, gepöbelt und auf die Turbo-Taste gedrückt – ähnlich der bisherigen „Jam"-Steuerung.

Euer Team stellt Ihr aus 170 NBA-gestählten Profis zusammen, die in gut zehn Kategorien bewertet sind. Ihr regelt den Schwierigkeitsgrad, lest aufmerksam die gelegentlich eingeblendeten Tips und bereitet Euch im Trainingsspielchen auf das Turnier vor – den einzigen Spielmodus. Außerdem bemüht Ihr Euch, die Geheimcodes für die 60 versteckten Spieler zu finden – oder lest sie demnächst in der „Last Resort"-Rubrik der MAN!AC nach.

Komplett neu an „NBA Jam Extreme" ist die polygonisierte Darstellung von Spielfeld und Akteuren. Während die Vorgänger auf traditionelle Bitmap-Optiken setzten, zoomt und rotiert das „Extreme"-Update fleißig vor sich hin.

Eure Erfolge werden wie gewohnt auf Memory Card gespeichert, via Paßwort gebt Ihr die Geheimcodes für besondere Features sowie ungewöhnliche Spieler ein (siehe Randtext). *mg*

Kleiner Vorgeschmack auf die nächste MANIAC: In der März-Ausgabe verraten wir Euch einige Spezial-Codes, wie Ihr mit den bekannten "Bigheads" spielen oder Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens als NBA-Profis rekrutieren könnt.



Versucht doch mal die Codes JR 6/1, WAY 9/30, BIG 12/6, MRV 12/31, NEW 8/12 oder TVH 6/6. To be continued...



Nicht nur die Dunkings sind neu, auch die frische Polygon-Optik unterscheidet "Extreme" von den Vorgängern.



Wenn er fällt, dann schreit er: Bei "NBA Jam Extreme" solltet Ihr Euch an Hosenboden-Aufsetzer gewöhnen.





Das muß man gesehen haben: Ein wichtiger Spielspaß-Faktor sind die aberwitzigen Dunking-Varianten.







Traditionelle Menüführung mit neuen Perspektiven: Links das karge Option-Menü, daneben die mehrfach bewerteten Spieler sowie ein Tip, wie Ihr ihn gelegentlich erhaltet.

! Und was haben wir heute gelernt? Höher, schneller, weiter ist nicht das glückseelig machende Universalrezept, um ein Spiel zu verbessern. Gerade die ausgewogene Balance an fulminanter Dunking-Action und durchaus taktisch interessantem Spielverlauf verhalf „NBA Jam" zum Erfolg. Die „Extreme"-Variante vernachlässigt den zweiten Punkt zugunsten von aberwitzigen Slams, die zwar supercool aussehen, aber nicht langfristig zum Spielspaß beitragen. Außerdem hat es Sculptured Software nicht geschafft, dieses faszinierende Spielgefühl der von Iguana Software umgesetzten Vorgänger zu rekonstruieren. „NBA Jam Extreme" ist immer noch ein ordentlich spielbares und spaßiges Action-Dunking, das jedoch mehr von einem Fun-Sportspiel, denn einer Action-betonten Sport-Simulation hat.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 67%

CODE 010 201 022

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	52%

Überproduzierte Extrem-Variante von „NBA Jam": Wahnwitzige Dunkings, insgesamt aber zu hektisch und unausgewogen.

AB 6

Andere Versionen
Die Saturn-Umsetzung erscheint in diesen Tagen.

Entwickler Funcom

Winter Gold



Üppig bestückt: Das Spiel ist mittelmäßig, dafür stecken FX-Chip und Batterie in dem Modul.

Obwohl auf der Packung kein Hinweis prangt, wurde der Sportsimulation „Winter Gold" ein FX-Chip eingepflanzt. Dementsprechend sind die sechs Disziplinen polygonisiert und setzen auf eine halbwegs schnelle, aber recht farbarme 3D-Optik: Qualitativ kein Vergleich zu „Starwing" oder „Stunt Race FX". Außerdem ist das Sichtfenster auf allen vier Seiten beschnitten – der doppelte Letterbox-Effekt. Ihr meßt Euch in den Wettbewerben Bobfahren und Rodeln (praktisch identische Steuerung), Skispringen, Abfahrt, Snowboard und Freestyle-Skisprung. Bei letzteren beiden Disziplinen müßt Ihr mit teils in der Anleitung vorgegebenen, teils geheimen Steuerkreuz- und Feuerknopf-Kombinationen möglichst viele Punkte scheffeln. „Winter Gold" ist spielbar, dank FX-Chip für 16-Bit-Verhältnisse optisch interessant und recht flippig präsentiert. Wer ausschließlich ein Super Nintendo besitzt und auf simple Geschicklichkeitsübungen mit Winter-Ambiente steht, darf zugreifen. Den meisten Spaß habt Ihr mit mehreren Mitspielern. *mg*

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Super Nintendo
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 46% — SOUND: 60%

Mittelprächtige Wintersport-Olympiade mit nur sechs Disziplinen. Dank FX-Chip mit Polygon-Optik – aber die ist nicht sonderlich aufregend.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Entwickler Capcom, J

Street Fighter Alpha 2



Das letzte Gefecht: Die bestechende Spielbarkeit tröstet über manchen Technik-Fauxpas hinweg.

Letzte Runde auf dem Super Nintendo: 18 Spielfiguren – vom guten alten Ryu bis zum Megafiesling Akuma – mitsamt passenden Hintergründen sollen dem Nintendo-Fan den Abschied versüßen. Die Spielmechanik entspricht dem letzten 16-Bit-Straßenkampf, die Steuerung wurde leicht modifiziert und läßt die Super-Attacke jetzt in drei Stufen zu.

Mehr geht nicht: Mit "Alpha" reizt Capcom nicht nur die Speicherkapazität eines Nintendo-Moduls bis aufs letzte Bit aus (das merkt Ihr an verschiedenen "Ladezeiten"), auch das technische Potential der Konsole ist ausgelotet: Die Zuschauer im Hintergrund leiden unter Bewegungslegasthenie – tut sich doch mal was (Harrier-Start in Charlies Stage), wechselt die Spielgeschwindigkeit trotz "Turbo"-Option in den Zeitlupen-Modus. Die Backgrounds sind nicht so liebevoll gezeichnet wie bei "Super STF 2" und gehen fast zwischen den dicken Letterbox-Balken der PAL-Fassung verloren. Für Next-Generation-Ignoranten führt aber kein Weg an "Alpha 2" vorbei. *ak*

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Super Nintendo
ZIRKA-PREIS: 140 Mark
GRAFIK: 76% — SOUND: 65%

Sämtliche Automatenfeatures und die gewohnt-geniale Spielbarkeit trösten über die technischen Schwächen des 32-MBit-Knallers hinweg.

Andere Versionen
Playstation- und Saturn-Fassung haben wir in MAN!AC 7/96 mit 90% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Electronic Arts, Kanada

NBA Live '97



Eine von einem knappen Dutzend Perspektiven: Die Seitansicht ist übersichtlich, wenn auch etwas angestaubt.



Bei "NBA Live '97" wird zwar auch gedunkt, doch die Aktionen der Basketball-Cracks sind insgesamt sehr züchtig.

i love this stuff!

NBA-Insider kommen auf ihre Kosten: In diversen Menüs könnt Ihr vor und während eines Matches Spieltaktiken einstellen sowie die Zuordnung einzelner Akteure überdenken. Insgesamt habt Ihr mit diesen Optionen wahrscheinlich mehr Einfluß auf Eure Mannschaft als die bestbezahlten NBA-Coaches, die sich mit widerspenstigen Superstars herumschlagen müssen.

Alle Taktiken sind schon da: Die Defensive-Sets werden optisch illustriert.

PS Da schau her: Bereits ein halbes Jahr nach der verspäteten 96er-Fassung von „NBA Live" ist EA Sports wieder zur Stelle.
Das zweite Playstation-Basketball der Sportspiel-Vorreiter orientiert sich logischerweise am Vorbild, wurde aber inhaltlich dezent und optisch konsequent überarbeitet. So ist es keine Überraschung, daß die üblichen Spielmodi anwählbar sind: Freundschaftsspiel, Liga-Modus und Playoffs lassen sich mit den Original-NBA-Teams bestreiten. Dabei könnt Ihr den frechen Arcade-Modus aktivieren (keine Court-Begrenzungslinien, der Schiedsrichter macht ein Nickerchen) oder im typischen EA-Sports-Stil zur stilvollen Simulation schreiten. Wer's ganz individuell haben will, sucht sich im Option-Menü seine Lieblings-Regeln zusammen und spielt im „Custom"-Modus. Die Steuerung bietet zwar in keiner Spielart Extrem-Manöver im Sinne von „NBA Jam", unterstützt aber jede nur denkbare Ballbehandlung – von gradlinig simpel bis zu taktisch kompliziert. Apropos Strategie: Das Playbook ist mit reichlich Offensiv- und einer Handvoll Defensiv-Varianten prima bestückt.
Anders als beim Vorgänger beherrschen jetzt ausschließlich Polygone die Szenerie und lassen die üblichen Kamera-Perspektiven zu. Auch hier schlägt „NBA Live '97" die Konkurrenz in Sachen Ausstattung: Neben den umfassenden Statistik- und Strategie-Bereichen protzt die Blickwinkel-Sektion mit acht Positionen. Zusätzlich dürft Ihr den Zoom-Faktor bestimmen, so daß sich eine fast undefinierbare Winkel-Vielfalt ergibt. Dank der Replay-Option könnt Ihr bestimmte Szenen der Reihe nach aus jeder Sicht analysieren.
Daß man den Spielstand speichern kann, ist ebenso eine Selbstverständlichkeit wie die Multi-Player-Unterstützung für bis zu fünf menschliche Korbleger – Multitap vorausgesetzt. *mg*



Im Replay bewundern wir die Spielzüge aus beliebigen Perspektiven und zoomen ans Geschehen ran.

Wie von EA-Sports-Werken gewöhnt, sind die Statistiken akkurat geführt und sehr liebevoll aufgeschlüsselt.

So laß ich mir Basketball gefallen: EA Sports hat die bekannten Stärken ausgebaut und grafisch einen Zahn zugelegt. Die Polygon-Optik braucht sich hinter Konamis „NBA In the Zone 2" nicht zu verstecken und befriedigt auch gehobene Ästhetik-Ansprüche. Ob man die Parameter-Inflation als eher nützlich oder nervend empfindet, ist Geschmackssache - wer will, klickt sich ohne großen Aufwand zum Spiel mit Standardeinstellungen durch. Berauschend ist erneut das fantastische Intro, der interaktive Sound im Spiel heizt die Atmosphäre nicht minder an (guter Online-Kommentator, emotionsgeladenes Publikum). Simulations-Freaks kommen um „NBA Live '97" nicht herum, auch wenn sich die NBA-Konkurrenz von Konami und vor allem Sonys angekündigte "Total NBA"-Fortsetzung als hochwertige Alternativen empfehlen.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 81%

© 1996 Electronic Arts. All rights reserved.

HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 80%
SOUND 81%

Höchst akkurate Basketball-Simulation mit schöner Optik, toller Atmosphäre und konkurrenzlos vielen Optionen.



Professionell wie immer: Der FMV-Vorspann ist mit peitschenden Musik/Sprach-Collagen untermalt und kommt mächtig dynamisch rüber.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

Space Jam



Michael Jordan kommt sich im Reigen der Toons etwas verloren vor: Trotzdem ist er der stärkste Spieler auf dem Feld.



Schiedsrichter gibt's beim Toon-Basketball nicht: Wer hinfällt, muß sich schon selbst wieder aufrappeln.



Je beleibter die Akteure, desto unübersichtlicher wird's auf dem Platz. Spielt Ihr mit 3x3 Korblegern, muß man schon genau hinsehen, um die Übersicht zu behalten.

PS Treffender Titel: Auch wenn „Space Jam" eine Hollywood-Kreation ist, trifft sie Konsolen-technisch ins Schwarze. Die Adaption des Warner-Kinofilms kombiniert Tugenden des Action-Basketballs „NBA Jam" mit aberwitzigen Fertigkeiten der Looney Tunes – ganz schön „abgespacet". Mit von der Partie sind Bugs und Lola Bunny, Taz, Daffy Duck, Sylvester, Elmer Fudd, Foghorn Leghorn und Yosemite Sam. Zusammen mit Realo-Superstar Michael Jordan bilden sie die Front der „good guys" und kämpfen gegen fünf ekelhafte „Monstars" aus dem Weltall.
Klar, daß der Fight im Basketball-Court ausgetragen wird. Maximal drei Spieler pro Team laufen ein; jeder beherrscht Paßspiel, Turbo und Standardwürfe sowie eine Special-FX-Aktion. Allzu genau hält man sich nicht an die Basketball-Regeln, doch von den Grundvoraussetzungen wollten sich selbst die „Space Jam"-Designer nicht trennen: Es werden vier Viertel gespielt, auch Zwei- und Drei-Punkte-Würfe sind erlaubt. Erfreulich ist, daß via Multitap bis zu sechs menschliche Korbleger an den Start gehen.
Wenn Euch Toons-Basketball alleine nicht befriedigt, könnt Ihr die Sublevels im Option-Menü aktivieren: Dies bedeutet, daß Ihr nach dem ersten und dritten Quarter je eines von drei Bonusspielchen absolviert, die sich positiv auf die Special-FX-Energie Eurer Ballzauberer auswirken (siehe Bilder). Außerdem müßt Ihr vor einem Match und in der Halbzeit simple Geschicklichkeitsaufgaben lösen, um mit maximaler Aggressivität in das Spiel zu gehen. Solltet Ihr Euch nach ausreichend Training fit für ein Turnier fühlen, dann erwartet Euch das „Intergalactic Tournament". In diesem Wettbewerb spielt Ihr fünf Matches am Stück, Auswechslungen sind im Gegensatz zu den „normalen" Basketball-Partien nicht erlaubt. Außerdem tritt grundsätzlich das Tunes-Team gegen die Monstar-Mannschaft an – Michael Jordan muß draußenbleiben. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000





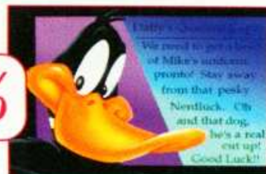
Das Option-Menü ist nicht so üppig wie bei normalen Sportspielen, dafür ist die Charakter-Auswahl amüsanter.

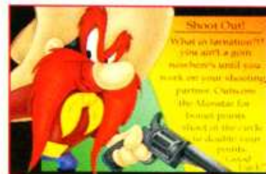
Die einzelnen Bonusspielchen werden von bekannten Toons präsentiert. Wer zu faul ist, in der Anleitung zu blättern, findet rechts neben dem Portrait eine kurze Erläuterung des folgenden Spiels.











So sympathisch die Looney Tunes auch sind, nach ein paar Spieltagen hat man die possierlichen Animationen alle gesehen und konzentriert sich auf den spielerischen Gehalt von "Space Jam" - und der ist nur mittelprächtig. Zwar bemühten sich die Entwickler, mit den Geschicklichkeits-Prüfungen für zusätzliche Motivation zu sorgen, doch mehr als ein lobendes Schulterklopfen sind sie den meisten 32-Bit-Spielern nicht wert. "Space Jam" ist ein homogenes Produkt ohne tiefgreifende Mängel, bietet jedoch keine außergewöhnlichen Qualitäten: Junge Playstation-Fans werden sich am ehesten mit dem Simpel-Basketball anfreunden. Wenn schon ein Toon-Sport, dann mit mehreren Ulk-Disziplinen. Selbst Konamis ähnliches Mega-Drive-Modul "ACME All-Stars" bot Toon-Basketball und Toon-Fußball sowie drei weitere Wettbewerbe.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	51%

Funny-Basketball mit Toons und Michael Jordan: Solide inszeniert und mit Bonusspielchen aufgepeppt, aber langfristig eintönig.

AB 6









Oben seht Ihr vier von fünf Bonusspielchen. Während das Rumgehopse in der Umkleidekabine sowie das Weltraum-Wettrennen ziemlich öde sind (Bilder links), machen die beiden Zielwurf-Wettbewerbe ordentlich Spaß (Bilder rechts).

Andere Versionen

Eine Saturn-Version erscheint in diesen Tagen.

Entwickler: Traveller's Tales, GB/Sega, Japan • **Produzent:** Mike Walls • **Spieldesign:** John Burton, Yukata Sugano • **Programmierung:** Team 15 • **Grafik:** James Cunliffe • **Sound:** Richard Jaques

Sonic 3D Blast

Neben dem Nintendo-Konkurrenten Mario ist Segas Rennigel mit drei Modul-Episoden, einer Mega-Drive-CD sowie dem Flipper-Abstecher "Sonic Spinball" der populärste Videospielheld. Auch Erzfeind Dr. Robotnic hat Sega bereits eine eigene Episode gewidmet: "Robotnic's Mean Bean Machine" ist außer der "Bust a Move"-Serie der bislang gelungenste "Tetris"-Ableger. Außerdem turnt der Sonic-Clan seit rund drei Jahren durch eine Zeichentrickserie für Nachwuchs-Spieler. In der innovativen "Chaotix"-Hüpferei für das Mega-32X kamen Clan-Mitglieder wie Tales und Knuckles ohne den Überschall-Star aus, in der Arcade-Klopperei "Sonic - The Fighters" stellen der Igel und seine Freunde ihr dreidimensionales Prügel-Talent unter Beweis.



Bis auf die Hintergrundoptiken identisch mit der Saturn-Version: "Sonic 3D" für das Mega Drive.



Sonic rollt sich ein und zertrümmert einen Steinquader: Unter den Blöcken verbergen sich oft Geheimgänge und Extras.



Segas stachliges Maskottchen flitzt durch sein erstes Saturn-Abenteuer: Nachdem man "Sonic Extreme" vorübergehend auf Eis legen mußte, macht sich Psygnosis-Entwickler Traveller's Tales kurzerhand an die 32-Bit-Umsetzung des jüngsten Mega-Drive-"Sonics". Wie in der 16-Bit-Version von "Sonic 3D" zischt der rasende Igel durch isometrische Monster-Level, Render-Verzierungen wie Mauerwerk oder die obligatorischen "Sonic"-Palmen säumen den weitläufigen Kachel-Kurs. Euer freches Stachel-Sprite durchstöbert die verzwickte Jump'n'Run-Architektur wie gehabt im Eilmarsch, nach einem Sprung auf graue Bonus-Flimmerkästen stockt Sonic seine Continue-Reserve auf oder ergattert einen gleißenden Schutzschild: Ein blauer Lichterkranz bewahrt Euren Igel vor gegnerischen Schuß-Salven und erspart Euch schmerzhafte Blessuren nach einem Fehlsprung, eine rote Leuchtkugel macht Euren Helden feuerfest. Bevor Ihr Euch an Roboter-Monster wie Riesenbienen, Stahlbeißer und ferngesteuerte Krabben heranwagt, sammelt Ihr in alter "Sonic"-Tradition Ringe auf: Büßt Ihr Euren blauen Schild ein oder donnert Euer Held in vollem Lauf gegen eine von Robotnics Blech-Birnen, beschützen Euch nur die eingesackten Kleinodien. Nach einem Treffer kullern Sonics Schätze in alle Himmelsrichtungen davon: Bevor Ihr die verlorenen Schätze wieder auflesen könnt, sind die meisten Ringe verblaßt oder in einer Render-Ritze verschwunden - aber immerhin hat Euch die kostspielige Aktion den Hals gerettet. Wer ohne Ring-Reserve an einer Laser-Kanone vorüberschlendert oder einen Robotnic-Robot angreift, unternimmt ein Suizid-Manöver: Wird Euer Igel ohne das lebenswichtige Kredit-Polster erwischt, büßt Ihr ein Leben ein. Landet Sonic nach einem pfiffigen Sprung-Manöver auf der blank polierten Roboter-Karosserie, bekommt die Render-Rübe einen Kurzschluß und explodiert mit einer bunten Bitmap-Wolke. Zurück bleibt ein verwirrter Piepmatz, der sich prompt an Eure Turnschuhe heftet: Nur wer jeden Winkel durchstöbert und jeden Roboter knackt, schwirrt mit einem fünfköpfigen Vogel-Schweif zum Level-Ausgang, katapultiert seine Schützlinge mit durch den Exit-Ring und fährt mit dem Aufzug zum nächsten Abschnitt. *rb*



Rückenschwimmen auf Luftpolstern: In Robotnics Maschinen-Welt muß Euer Igel High-Tech-Apparaturen bedienen.



Alte Liebe rostet nicht: Nach jeder von sieben Welten lauert Euch Robotnic in seinem Kugel-Gleiter auf.



Piepmatz am Stiel: Sonic schlittert zwischen Flipper-Bumpern zu einem eingefrorenen Spatzen hindurch.

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Kullert, rollt und rast, was das Zeug hält: Sonic fetzt als blauer Kugelblitz durch Flipper-Straßen und Achterbahnen.


Fantasy-Flipper mit Jump'n'Run-Einschlag: "Sonic Spinball" erschien 1994 für Segas 16-Bitter.

! Obwohl nur vereinzelt unter japanischer Anleitung, hat das englische Entwickler-Team eine Hüpf-Episode in bester "Sonic"-Tradition gestrickt und den Klassiker mit hübschem Iso-Terrain gehörig aufgepeppt. Auch wenn der schräge Blickwinkel hier und dort unfaire Sprünge provoziert, kommen "Sonic"-Fans auf ihre Kosten: Ihr fetzt durch märchenhaft schöne Kulissen und stöbert in allen Himmelsrichtungen - weder Ruckel-Scrolling noch stressige Ladepause hemmen die farbenfrohe Hüpf-Hatz. Von altbackenen "Sonic"-Samples abgesehen, haben Traveller's Tales über esoterisches "Enigma"-Gehauche bis zu flotten Techno-Rhythmen zu jeder Zeit passende Level-Themen arrangiert. "Sonic 3D" ist eine routiniert inszenierte Fortsetzung, aber insgesamt simpler gestrickt als die 16-Bit-Episoden - und kommt ohne Paßwörter aus.

Robert Bannert

SPIELSPASS 78%

SONIC 3D BLAST

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	77%

Isometrisches Bitmap-Comeback des Igels: Toll präsentierte Hüpf-Orgie nach gewohntem Sonic-Rezept - leider zu kurz.

AB 6

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Version erscheint in diesen Tagen.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /97 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut (nur Inland):

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

2. Unterschrift *

*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insg. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94

☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95

☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96

☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ 12/96 ☐ 1/97

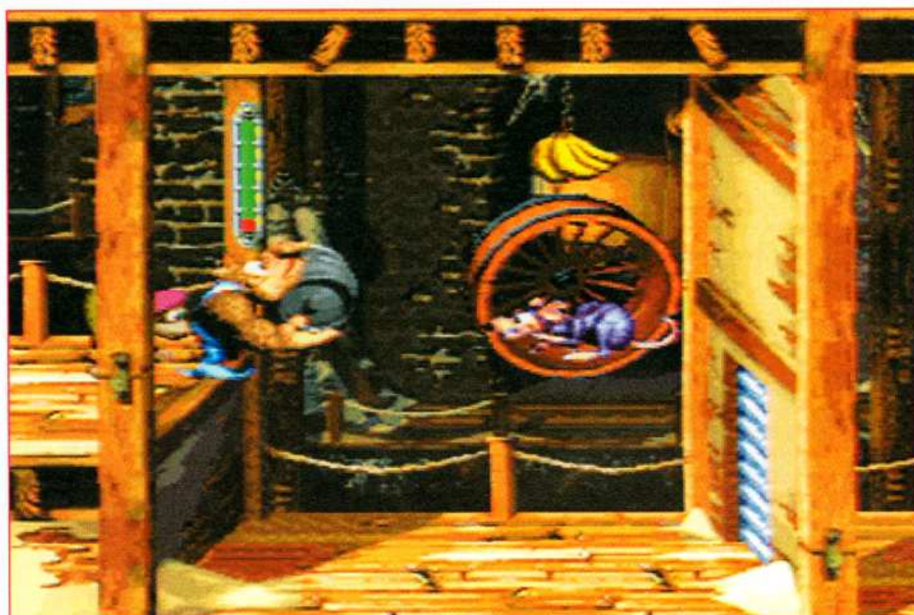
Entwickler: Rare, GB

Donkey Kong Country 3

Dixies Double Trouble


Gib Gas, Kiddy: Per Luftkissenboot düst Ihr von Insel zu Insel und entdeckt neue Welten.


Lausig kalt im Bergland: Das Krokodil mit dem Schild müßt Ihr mit der Tonne von hinten erwischen.


Mach hoch die Tür: Erledigt die Ratten im Laufrad, um die verschlossenen Tore zu öffnen. Das Thermometer zeigt Euch, wieviele Ratten Ihr finden müßt.

Um Euren Bestand an Bonusmünzen und Extraleben laufend aufzustocken, nehmt Ihr auf der Oberwelt und in den Levels an Bonusspielchen teil: Unter Zeitdruck sammelt Ihr Sterne und Münzen, vertrimmt fiese Krokodile, klettert Berge an Lianen hinauf und sprintet mit den Gebrüdern Bär um die Wette.



Money-Maker: In Swankies Unterhaltungsshow bewerft Ihr mit Opa Kong fleißig Krokodile.

Dixie Kong macht sich große Sorge: Kumpel Diddy ist über Nacht verschwunden, Gerüchte weisen auf eine Entführung durch den Oberfiesling Kaos hin. Nach einem Besuch bei Oma Kong macht sich das blonde Affenmädchen zusammen mit Ihrem Babybruder Kiddy auf die Suche nach der Kaos-Festung auf der Spitze des K3-Berges.
Nachdem Ihr allein oder zusammen mit einem Kumpel die Bananenwelt betreten habt, beginnt Ihr Eure Suche auf der benachbarten Dschungel-Insel. Während Dixie wie im Vorgänger (Test in MAN!AC 12/95) wüste Krokodile mit Helikopterzopf und Sprungattacken aus dem Weg räumt, schlägt Kiddy flotte Purzelbäume und öffnet mit wütenden Schlägen auf den Boden geheime Gänge. Aus gewohnter Seitenperspektive steuert Ihr das Affenduo durch verwinkelte Baum-, Wasser-, Dschungel-, Eis- und Höhlenlevels, per Huckepack tragt Ihr Euren Kameraden auf den Schultern und werft ihn per Kopfdruck auf entlegene Plattformen und in versteckte Bonustonnen. Auf Eurem Weg trachten Euch nicht nur gierige Hornissen, stachlige Igel, zerzauste Ratten und hungrige Säbelzahnfische nach Eurem Leben, auch Stachelfallen, Lavaseen und tiefe Abgründe bedrohen Eure Gesundheit. Glücklicherweise helfen Euch fünf tierische Freunde (Elefant, Spinne, Schwertfisch, Papagei und Kanarienvogel) mit Rüssel- und Eierschuß, klebrigen Spinnennetzen und Pieksnase durch die Levellabyrinthe. Falls Ihr doch einmal in einen Abgrund stolpert, stockt fleißiges Bananen-, Goldstücke- und Luftballonsammeln Euren Lebensbestand wieder auf. Selbstverständlich nützt Ihr wie in vorangehenden Abenteuern Tonnen als Fortbewegungsmittel, Waffe, Rücksetzpunkt und Sprengsatz für versteckte Pfade. Endgegner und die Bärenfamilie versorgen Euch mit Muscheln oder Spiegel, die Euch im Tausch zu versteckten Levels führen. Mit einem Besuch bei Oma Kong speichert Ihr im Gegensatz zum schweren Vorgänger Euren Spielstand gratis ab. *oe*

! Die Affenbande erreicht die Grenze des technisch Machbaren: Das grandiose Spielprinzip der Vorgänger wurde um neue Manöver, unzählige Bonusrunden, Minispielchen, Geheimlevels und Missionen bereichert, einige Abschnitte überraschen mit zwei Spielebenen. Die bombastischen Special-FX, von wüstem Schneetreiben bis säuselnden Wellen, reizen das Super Nintendo restlos aus, der geniale Teamwork-Modus und die ulkigen Tierverkleidungen lassen Euch Monate im Dschungel hausen. Im Vergleich zum zweiten Teil schindet Euch "Double Trouble" nicht mit hinterhältig knappen Sprüngen, das Sammeln von Gegenständen und die großzügig verteilten Rätseleinlagen verleihen der Affenjagd sogar einen Adventure-Touch. Die mitreißenden Dschungelrythmen und witzigen Affen-Samples runden den Jump'n'Run-Knüller ab. Pflichtkauf!

Oliver Ehrle

SPIELSPASS 90%

16 BIT 32

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	140 Mark
GRAFIK	96%
SOUND	86%

Brillantes Spieldesign mit Adventure-Touch und genialem Teamwork-Modus: Nintendo schockt die 32-Bit-Fans.

AB 6











Die Bärenfamilie hat ihre Filialen in aller Welt verteilt und versorgt Euch gegen Entgelt oder besondere Gegenstände mit geheimen Infos und Tips. Um mit dem Luftkissenboot herumzuflitzen, klaut der fiesen Spinne das Pflaster und gebt es Funky Kong im Bootsverleih.

Andere Versionen
Die beiden Vorgänger wurden um jeweils zwei Prozent abgewertet, Teil 3 hat somit die höchste Spielspaß-Wertung aller "DK Country"-Episoden.

Entwickler Intelligent Systems, J




Tetris Attack



Mit drei Ausrufezeichen wuchtet Ihr dem Gegner einen sperrigen Felsen ins Spielfeld.



Wer für sein Super Nintendo noch ein pfiffiges Grübelmodul sucht, ist bei "Tetris Attack" genau richtig: Von unten wachsen bunte Quadrate in Euer Spielfeld, Ihr versucht durch flottes Sortieren mindestens drei gleiche Würfel aneinanderzureihen und so den Stapel zu dezimieren. Im Actionmodus tretet Ihr gegen den Computer, einen Freund oder die Zeit an, gemütliche Zeitgenossen lösen im kniffligen Puzzlemodus festgelegte Aufgaben mit begrenzten Zügen. Die flotte Mischung aus "Baku Baku Animals" und "Puzznic" ist übersichtlicher als das Saturn-Vorbild und sorgt mit zahlreichen Spielmodi (besonders spaßig gegen einen Kumpel), dem simplen Spielprinzip und der bunten Knuddeloptik für spannende Knobelstunden. Fidele Schunkelmelodien untermalen die zünftige Sortierstimmung.

Nur verwöhnte Super-Nintendo-Knobler sind etwas enttäuscht. Leveleditor, unterschiedliche Charaktere mit Specials und Zaubersprüchen oder geheime Levels ohne Licht oder Auftrieb könnt Ihr in "Tetris Attack" nicht finden, Import-Profis halten sich an das bewährte "Tetris Battle Gaiden". *oe*

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	46%
SOUND	69%

Sortieren bis die Würfel glühen: "Tetris Attack" überzeugt mit zahlreichen Spielmodi und einfachem Spielprinzip, Profis vermissen verspielte Features.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Produzenten Marin O'Donnell, Paul Kilburn
Originaldesign Andy Davidson
Programmierung Francis Lillie
Grafik Roy Stewart
Sound Alistair Brimble, Bjorn Lynne

Worms



Mit waghalsigen Granatwürfen pflügen die militanten Kriecher die Landschaft um.



Länger als erwartet dauerte die Umsetzung des kriegerischen Würmer-Spektakels auf das Super Nintendo. Bis zu vier Spieler kämpfen mit vier Team-Würmern (denen Ihr einzelne Namen zuordnen dürft) darum, wer als längster überlebt. Seid Ihr am Zug, entscheidet Ihr Euch unter Zeitdruck für Angriffe mit Uzi, Minigun, Bomben, Clusterbombe, Schrotflinte, Feuerschlag, Drachenkugel, Dynamit oder Luftschlag. Defensivere Naturen buddeln sich mit Lötlampe und Bohrer in's Erdreich, teleportieren sich aus der Gefahrenzone oder opfern sich als Kamikaze-Wurm. Vorsicht: Viele der Waffen sind begrenzt und fordern taktisches Vorgehen beim Einsatz. Als Geheimwaffen setzt Ihr eine Bananenbombe ein und feuert ein explosives Schaf in die gegnerischen Linien. Leider fehlen wie auf dem Mega Drive wichtige Features, u.a. das Ninja-Seil und Lenkraketen. Wer mit der mäßigen Grafik leben kann und Gleichgesinnte findet, unterhält sich mit dem fesselnden, an den Klassiker "Artillerie Duell" angelehnten Epos trotzdem vorzüglich. *cb*

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER	Ocean
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	47%

Abgespecktes 16-Bit-"Worms", das mit umständlicher Steuerung und fehlender Speicheroption auskommen muß. Trotzdem ein Mehrspieler-Hit!

Andere Versionen
Die "Worms"-Versionen für Mega Drive, Saturn und Playstation wurden in MAN!AC 2/96 mit 69 bzw. 76% Spielspaß getestet.

Entwicklung: Tantalus Entertainment, Perfect Entertainment, USA • **Produzenten:** Colin Fuidge (Perfect), Arthur Kakouris (Tantalus), Ken Humphries (Midway Home Entertainment) • **Grafik:** Alun Bjorksten • **Programmierung:** Julian Crooke, Shane Stevens • **Sound & Musik (Coin Op):** Jeanne Parson, Michael Stein

Area 51





Saturn: Im Army-Schulungsraum tummeln sich finstere Kreaturen. Die Alien-Gene erweisen sich als äußerst mutationsfreudig.



Playstation: Volltreffer des Schleimsöldners: Trotz fauliger Hände schießen die Aliens ganz schön schnell!

Voller Geheimnisse steckt die Legende um den mysteriösen Army-Stützpunkt "Area 51": Seit dem ominösen "Roswell"-Vorfall 1947 (ungeklärte Phänomene am Himmel, widersprüchliche Regierungs-Dementis) mutmaßen UFO-Gläubige, daß die amerikanischen Behörden eine UFO-Landung vertuschen und streng geheime außerirdische Funde in der offiziell nicht existenten Basis aufbewahren. Auch für Hollywoods Filmemacher ist die Legende ein beliebter Script-Lieferant: Emmerich's "Independence Day" etwa spielt zum Teil in der "Area 51", wo Aliens zu Forschungszwecken gelagert werden. Alles nur Phantasie?



Panik auf dem "Area 51"-Gelände: Ihr seht das mysteriöse Army-Objekt endlich mal von innen!

Auf der sagenumwobenen "Area 51", einem streng geheimen Militärstützpunkt in der Nähe von Las Vegas, ist die Hölle los. Ein mutiertes Virus ist aus dem Reagenzglas entwischt und verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf dem Gelände. Die Folgen sind grauenhaft: Soldaten werden verrückt, verfaulen bei lebendigem Leib und mutieren zu aggressiven Aliens. Als Mitglied der S.T.A.A.R.S.-Eliteeinheit kommt Ihr mit einigen mutigen Getreuen auf dem verseuchten Areal an. Der Spielablauf lehnt sich an Klassiker des Zielkreuz-Genres wie "Virtua Cop" an. Mit der "Stunner"-Lichtpistole (bzw. per Maus oder Pad) ergründet Ihr alleine oder mit einem Kumpel gleichzeitig das Gelände. Eure Route ist streng vorgegeben: Ein FMV-Renderfilm in akzeptabler Qualität gaukelt Euch den teils motorisierten Weg durch Freigelände, Lagerhallen und Laboratorien vor, die gräßlichen Zombies und Aliens werden als Bitmap-Objekte hinzugefügt. Euer Magazin füllt Ihr durch Schießen neben den Bildschirm auf, leistungsfähigere Munition bergt Ihr aus Ammo-Kisten und schwebenden Radioaktiv-Symbolen. Herumstehende Fässer und Feuerlöscher solltet Ihr sofort unter Feuer nehmen: In der Folge-Explosion verglühen in Deckung kauernde Aliens. Damit Ihr nicht hemmungslos alles abschießen könnt, was Euch vor die Flinte kommt, schleichen von Zeit zu Zeit andere S.T.A.A.R.S.-Soldaten durchs Bild. Fünf Continues stehen bereit, Profis setzen den Schwierigkeitsgrad herauf oder fangen gleich in der Mitte des Spiels an. Nach jedem Abschnitt seht Ihr eine Leistungsbilanz, effiziente Alien-Röster werden befördert. Auch geheime Bonus-Räume warten darauf, entdeckt zu werden: Ballert einfach auf spezielle Objekte am Wegesrand. Die Playstation-Version bietet Vollbild, auf dem Saturn beschneidet ein zaunähnlicher Rahmen leicht das Bild. Ansonsten sind die Versionen identisch. *cb*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000



Playstation: Nach einem Treffer spritzt das verseuchte Fleisch aus dem mutierten Alien-Korpus.



Saturn: In der Fabrik legt Ihr in Sekundenbruchteilen auf futzelig kleine Monster im Hintergrund an.



Action in der Saturn-Lagerhalle: Ballert auf die gelben Explosiv-Fässer, um die Aliens zu vernichten!

Den Automaten habe ich nicht gemocht: Für eine Arcade-Maschine war die Technik veraltet und der Spielablauf zu monoton. Immerhin wurde die Grafik ohne größere Verluste auf 32-Bit umgesetzt. Zombies und Aliens wirken nicht übermäßig pixelig und sind ausreichend animiert. Am unspektakulären Herumgeballere wurde leider nichts verändert: Schon nach wenigen Versuchen läßt die Motivation spürbar nach. "Virtua Cop"-Vorteile wie mehrfache Treffer, packende Musik und zum Hintergrund passende Objekte vermisse ich schmerzlich: Nur die ab und zu auftauchenden Munitionskisten und explosive Fässer würzen den Spielablauf. Immerhin ballert Ihr auch Fenster, Bilder und Feuerlöscher in Stücke und genießt eine makellose Steuerung: Ausgehungerte Licht-Pistoleros spielen zumindest mal probe.

Christian Blendl

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER: Williams
SYSTEM: Sega Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66% SOUND: 48%

Gut umgesetzter Midway-Zielkreuz-Automat, dessen Dauerballer-Konzept bald in Langeweile ausartet.

AB 18

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER: Williams
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 48%

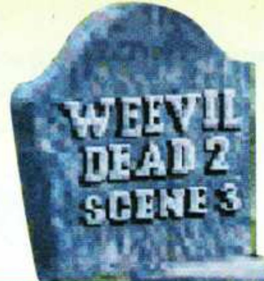
Vollbild auf der Playstation, ansonsten zum Saturn identische Zielkreuz-Action im Horror-Stützpunkt.

AB 18

Andere Versionen
Andere Versionen sind nicht geplant.

Entwickler: Realtime, USA

Bug Too





"I spit on your grave": Den Messerwerfer bespuckt Ihr mit Schleimbatzen, die Ihr aus dem Schlund emporwürgt.

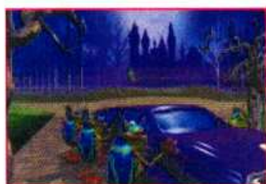


Auf den Spuren der Sphinx: Im Pyramidenlevel zerquetschen Euch riesige Steinquader, die Ihr selbst per Fußfalle auslöst!

In den pixeligen FMV-Schnipseln verfolgt Ihr Bug's Regiedebut und beobachtet den Pantoffelhelden bei seinen häuslichen Tätigkeiten.









Was haben Sylvester Stallone, Steven Seagal und Bug gemeinsam? Zum Leidwesen des Publikums konnten sich alle drei mit der Rolle als Hauptdarsteller nicht zufriedengeben und pfuschen nun als Regisseur auch hinter der Kamera herum. Da Bug nicht über die private Budget-Ressourcen seiner Kollegen verfügt, durchstöbert er die Filmkulissen nach Diamanten. Wahlweise mit Bug, seiner Freundin oder ihrem quengeligen Schoßwurm startet Ihr in festgestellter 3D-Perspektive zur Suche durch Horror-, Abenteuer- und Fantasy-Szenarien. Die drei putzigen Zeitgenossen haben jedoch ihre eigenen Wertvorstellungen und jagen je nach Charakter blitzenden Diamanten, funkelnden Saphiren oder leckeren Knochen hinterher. Leider haben die Putzfrauen gerade Urlaub und so hetzen Euch grimmige Kakerlaken und flinke Stachelwürmer durch die unwegsamen Labyrinthe. Mit einigen herzhaften Hüpfern auf den Kopf plättet Ihr das Ungeziefer. Zu schaffen machen Euch jedoch die hinterhältigen Fallen: Kippende Grabsteine stampfen Euch in den Boden, Speergruben bedrohen Euer Leben und herabsinkende Steindecken zerquetschen Euch. Mit einem flinken Hopser auf Trampoline und Kakteen entkommt Ihr der Gefahr im Flug.

Damit Ihr unbeschadet den Endgegner erreicht, öffnen Euch Schalter Tore und Abkürzungen über bewegliche Plattformen zur finalen Bushaltestelle. Dort werdet Ihr schnurstracks zur Boßkakerlake befördert, die Euch mit ihrer geheimen Kampftaktik einheizt. Um nicht mit leerer Energieflasche dazustehen, sammelt Ihr unterwegs grünen Schleim in Dosen und versteckte Herzen, die sich in entlegenen Schatzkammern befinden. Fleißige Käfer bemühen sich durch Geheimgänge und entdecken auf wackligen Plattformen Extraleben und Bonusschätze. Seid Ihr trotzdem unterlegen, helfen Euch drei Continues bei der gefährlichen Mission. *oe*

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	68%

Ultraschweres 3D-Jump'n'Run mit unzähligen Geheimgängen, Perspektiven-Manko und unsauberer Kollissionsabfrage.

Transparenter Nebel zieht über den Bildschirm, die Polygonwelt dreht sich – trotzdem bleiben Ruckelanfälle aus. Dafür frustriert die Perspektive: Viel zu oft erkennt Ihr einen Gegner erst bei der Kollission, obendrein läßt sich der Abstand zu Euren Feinden selten einschätzen. Zum Ausgleich motivieren die geschickt plazierten Geheimgänge: Auch beim zehnten Durchlaufen entdeckt Ihr noch eine Bonusplattform. Das ulkige Digi-Genörgel und pfiffige Melodien runden "Bug Too" zu einer netten Hüpferei ab, die technisch allerdings nur durch ihre Sauberkeit besticht und mit aktuellen Effekt-Hightlights nicht mehr konkurrieren kann – zumal die Endgegner deutlich magerer ausgefallen sind als beim Vorgänger. Der Innovationsbonus des ersten Teils ist futsch, nur Hardcore-Hüpfer wagen sich in den eklatant schweren Käfer-Streifen.



Oliver Ehrle



Im farbenfrohen Burggarten verstecken sich die wüsten Kellerasseln hinter leuchtenden Blumen.



Schwindelgefühle: Marschiert Ihr über den Ringpfad, dreht sich die 3D-Welt um Euch.

Andere Versionen
Es sind keine anderen Versionen geplant. Der Vorgänger erhielt 80% Spielspaß in MAN!AC 10/95 (heute abgewertet auf 73%).



Entwickler: Extended Play Productions • **Produzenten:** Bruce McMillan, Marc Aubanel • **Programmierung:** Peter Andrew, Kevin Pickell u.a. • **Grafik:** Mat Median, David Adams u.a. • **Sound:** Graeme Coleman u.a.

FIFA Soccer '97



"Ihr müßt den Raum dicht machen!" Wolf-Dieter Poschmann und Kalli Feldkamp kommentieren die "FIFA"-Partien.



Gemischte Gefühle: Optisch sieht "FIFA '97" sehr gut aus, technisch gibt's nach wie vor Probleme.

PS Schlag auf Schlag: Nach „NHL Hockey" folgt die mit Spannung erwartete 97er-Fassung von „FIFA Soccer". Wie in unseren EA-Sports-Reportagen bereits angekündigt, haben sich die Entwickler diesmal intensiv um Neuerungen bemüht. Daß „FIFA" Freundschaftsspiele sowie Liga- und Turnier-Modi bietet, ist seit langem bekannt. Diesmal dürft Ihr jedoch unter freiem Himmel und in der Halle antreten. Die Indoor-Variante ist dementsprechend actionreicher, forciert die Bandentaktik und wird mit nur fünf Mann pro Team gespielt. Dabei solltet Ihr aber nicht vergessen, die bewährten Standard-Optionen (u.a. Wetterverhältnisse, Simulation- und Arcade-Einstellung sowie ein Dutzend andere Parameter) zu beachten. Dank „FIFA"-Lizenz sind die wichtigsten Vereinsmannschaften aus zwölf Ländern (inklusive dem EA-Team und den 18 Bundesligisten der 95/96er-Saison) sowie 64 National-Teams vertreten. Dies hindert Euch jedoch nicht daran, auf dem Transfer-Markt zuzuschlagen und diverse Umstellungen vorzunehmen.
Auf dem Platz erwarten uns zunächst die bekannten Kamera-Optionen mit bis zu acht Blickwinkeln. Je näher wir jedoch an das Geschehen heranzoomen, desto prägnanter kommen die aufwendigen Animationen zur Geltung. Außerdem zoomen die Spieler nicht zu klobigen Sprite-Quadern, sondern formen sich zu lebensechten Polygon-Körpern mit Trikot-Nummern und Gesichtskonturen. Die Steuerung orientiert sich am Vorgänger und sollte vom Greenhorn bis zum virtuellen Profi-Kicker jeden zufriedenstellen – zumal drei unterschiedliche Kompetenz-Niveaus zur Auswahl stehen. Als Live-Kommentatoren hat sich EA Sports das bewährte ZDF-Team Wolf-Dieter Poschmann und Kalli Feldkamp gesichert. Die Fußball-Fachmänner plaudern zum Geschehen und verwöhnen uns auch mit kurzen Halbzeit- und Schlußpfiff-Analysen. *mg*

Im Gegensatz zu dem aggressiven Intro und den berauschenden Spieler-Optiken, sind die Menüs ziemlich altbacken gestaltet. So kann man sie zwar problemlos le-





sen und bedienen, doch sie wirken dem High-tech-Flair des restlichen Spiels etwas entgegen.



Neuer Spielmodus: EA Sports hörte auf die Fans und präsentiert erstmalig eine Indoor-Variante.



Jetzt lohnen sich Wiederholungen mit Zoom-Perspektive: Atemberaubende Animationen aus nächster Nähe.

SPIELSPASS 84%

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 77% | SOUND: 80%

Besser und noch variantenreicher als die 96er-Fassung: Top-Grafik, jedoch technisch verbesserungswürdig.

AB 6

! Was wir prinzipiell an „FIFA Soccer" haben, dürfte mittlerweile jedem klar sein: Halten wir also diese Referenz-Tugenden in Ehren (Präsentation, Options-Vielfalt, Steuerung), konzentrieren uns aber auf die Neuerungen. So gefällt mir die Akustik dank prägnanter Soundeffekte und aufpeitschender Musik etwas besser - trotz des meist unsachlichen Live-Kommentars. Auch die Grafik wurde aufgemotzt: Insbesondere aus der Nähe sind die Animationen eine Pracht - realistisch, stilvoll und hochauflösend polygonisiert. Leider hält die Technik nicht ganz mit: Insbesondere bei langen Pässen ruckt's unangenehm. So perfekt „FIFA '97" teilweise ist, die technische Umsetzung dribbelt dem tadellosen Spieldesign hinterher. Außerdem dauern manche Animationen von Spieler-Aktivitäten zu lange, was den Spielfluß zusätzlich hemmt.

Martin Gaksch



EA Sports setzt den Standard: Brillant produzierte Intros und Trailer sorgen selbst im Zuguck-Modus für Abwechslung.

Andere Versionen
Eine Saturn-Fassung folgt in Kürze. Außerdem gibt's "FIFA '97" auch für Mega Drive und Super Nintendo.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA



Batman forever



Panik im Ballsaal: Die Pixel-Rabauken halten nichts von Smalltalk!



Habt Ihr die Schurken im Würgegriff, könnt Ihr sie nach vorne oder in's Bild hineinwerfen!

SA Der unsterbliche Held mit den beeindruckenden Fledermausschwingen nimmt ein Jahr nach seinem dritten Leinwandauftritt auch auf den 32-Bittern den Kampf gegen Two-Face und Rätsel-Freak Riddler auf. Durch neun horizontal scrollende Abschnitte prügeln sich der dunkle Ritter und sein getreuer Sidekick Robin. Ständig werden die Helden von schmuddligen Ganoven angepöbelt: Die Schergen des Bösen laufen von links und rechts auf Euch zu, aus den Hintergrund-Clubs mischen sich weitere Gegner in die prügelnde Menge. Betrachtet Ihr die Figuren nahe an den Häuserfassaden, wirken sie detailliert. Schlägern sich die Rabauken dagegen am unteren Bildrand, blickt Ihr aufgrund des Zoom-Effektes auf grobe Pixelhaufen. Nur per Sprung-, Kick- und Schlagknopf wehrt sich das dynamische Duo seiner Haut. Bat-Gegenstände erleichtern jedoch den Vormarsch: Batarang, Bat Bola, Bat Haken, Bat Granate und Bats selber (Fledermäuse, die Herrchen zur Hilfe flattern) setzt Ihr automatisch mit dem Schlagknopf ein, sobald Ihr sie vom Wegesrand auflest. Füllt sich Eure Combo-Leiste unter der Energieanzeige durch exzessives Schlagen, verknüpft Ihr mehrere Treffer zu Multi-Hit-Orgien. Nach Rundenende wird in nicht weniger als sieben Kategorien der effizienteste Held bestimmt. Eines der dadurch gewonnenen Symbole wählt Ihr aus und nehmt es zur Stärkung mit in den nächsten Level. *cb*

! Die Anleitung läßt einiges erhoffen: Unmengen von Special-Moves, viele verschiedene Combos, nette Extras, neun ausgedehnte "hundertprozentig gerenderte" Prügel-Abschnitte. Nach einigen qualvollen Stunden bin ich über alle Maßen enttäuscht. Im Tumult der Angreifer könnt Ihr Eure Pixel-Figur kaum noch finden. Knarzende Musik und platte Effekte reizen selbst mit High-End-Equipment zum Leisedrehen. Und am schlimmsten: Die Spielbarkeit. Der viel zu schnelle Prügelablauf führt zu chaotischem Dauer-Knopfgedrücke, die Kombinationen (zugegeben manchmal recht witzig anzusehen) entstehen aus purem Zufall. Eure Waffen setzt Ihr per Schlagknopf ein - sehr sinnvoll! Spaßig ist "Batman forever" wohl nur für eingefleischte Chaos-Liebhaber mit "Batman"-Faible.



Christian Blendl

SPIELSPASS 37%

HERSTELLER Acclaim
SYSTEM Sega Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 36% **SOUND** 39%

Grobschlächtige Automatenumsetzung eines "Final Fight"-Clones – durch Chaos-Konzept und Übel-Grafik kaum spielbar.

AB 12

Andere Versionen
Eine Playstation-Version erscheint in Kürze.

Entwickler Flair, GB

Realm



Baum greift an: Stellt Euch an den Anfang der Hängebrücke und weicht den Schüssen aus.



Wer als genetischer Supersoldat die Erde vor außerirdischen Invasoren retten möchte, ist bei "Realm" nur ansatzweise richtig: Statt schleimiger Blutsauger greifen Euch "Demon's Crest"-ähnliche Teufelchen an, mit Streuschuß und Laserinferno ballert Ihr in Wald, Steinhöhle und Technofestung auf Baumgeister und Roboterdronen. Abgesehen von der schlichten Optik wirken auch die Gegnertaktiken einfallslos: Monsterspender sorgen für unbeschränkten Gegnernachschub, die Fledermäuse und Feuerteufel verfolgen Euch konsequent im Zickzackkurs. Trotz Eures flotten Helden unterliegt Ihr in den meistens Duellen: Sind die Gegner zu nahe, treffen Eure Schüsse nicht und Ihr müßt ein Schildsymbol opfern. Obendrein sind die Levels so gradlinig designt wie ein Abwasserkanal, versteckte Pfade und Abkürzungen existieren nicht. Auch das plumpe Gedudel im Hintergrund und die Pieps-Sounds passen in das fade "Realm"-Gesamtbild. Fans des Genres halten sich an "Super Turrican 2" oder "Probotector". *oe*

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	49%

Fades Leveldesign und unspektakuläre Dämonen-Aliens mit Kamikazetaktik machen "Realm" zum Frust-Jump'n'Shoot. Technisch durchaus sauber.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Flair, GB



Oscar



Im Cowboy-Level hüpft Ihr auf staubige Revolverhelden und springende Hüte.



In der Oberwelt marschiert Ihr von level zu Level.



Leinwandheld Oscar schwebt in Lebensgefahr: Im Kino eingeschlossen muß er vier Zelluloid-Levels nach den berühmten Filmauszeichnungen durchforsten, um wieder in die Freiheit zu gelangen. Nachdem Ihr in der Oberwelt eine der vier Cowboy-, Steinzeit-, Zeichentrick- und Horrorzonen betreten habt, beginnt Ihr mit der Oscarjagd: Per Feuerknopf hüpft Ihr auf herumlaufende Cowboyhüte, Pilze und Bleistifte. An versteckten Stellen warten die blitzenden Oscars auf ihren neuen Besitzer. Wer "Oscar" nicht schnurstracks durchspielen möchte, sammelt unterwegs Goldstücke, Miniautos und angebissene Äpfel. Außerdem erleichtern nützliche Extras die Mission: Siebenmeilenstiefel verleihen Eurem Filmhelden zusätzliche Springkraft, der Schild schützt Euch vor den fiesen Monstern und die Zauberflügel ermöglichen Oscar das Fliegen. Der Zaubertrank macht Oscar unsichtbar, Federschuhe lassen ihn doppelt so hoch springen und versteckte Uhren-Extras lähmen Eure Gegner für wenige Sekunden. Doch Vorsicht: Sammelt Ihr versehentlich die Stahlkugelfesseln ein, wird Oscar sehr langsam, verletzlich und kann kaum noch springen. Puzzlefreunde ergattern die fünf Buchstaben "BONUS" und gelangen so in den Geheimlevel, wo Ihr unter Zeitdruck möglichst viele Bonuspunkte aufsammelt. Vermöbeln Euch jedoch die düsteren Cinema-Gestalten, hilft Euch Freund Elefant mit seinem Rücksetzpunkt. *oe*

"Oscar" ist für mich das dämlichste Jump'n'Run seit "Spanky's Quest": Die vier Levels sind sofort durchgespielt, statt gemeinen Gegnerformationen und verzwicktem Levelaufbau quälen Euch die verwaschene Kollisionsabfrage und wiederstandfähige Feinde. Da Ihr auf die meisten Gegner mehrmals hüpfen müßt, verliert Ihr spätestens dann Euer Leben, wenn sich der Fiesling nach rechts oder links bewegt und Ihr ihn nicht mehr von oben erwischt. Obendrein sind die lächerlichen Hampelmann-Animationen für jeden 16-Bit-Hüpfer ein Hohn, die schlampigen Hintergrundfarbverläufe und kratzigen Digi-Krächzer wirken hingeschmiert. Statt eine Ansammlung schlampiger Jump'n'Run-Schnellschüsse zu veröffentlichen, hätte Flair sich lieber auf einen Titel konzentrieren sollen.

Oliver Ehrle

SPIELSPASS 45%

MBIT 4 · ABS 6

HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	53%
SOUND	58%

Lächerliches Schnellschuß-Jump'n'Run mit vier hingeschmierten Levels und verwaschener Kollisionsabfrage.

Andere Versionen
Eine erweiterte Version mit mehreren Levels erschien als eins der ersten CD32-Spiele.

Entwickler Flair, GB

Whizz



Jetzt aber fix: Steinplatten zerstört Ihr nur mit den passenden Würfelextras.



"Whizz" wirkt wie die Videospielumsetzung von "Alice im Wunderland": Als pummeliger Albinohase hüpft Ihr durch isometrische Fantasy-Landschaften, laßt per Knopfdruck bunte Raketen steigen und sucht unter Zeitdruck den Levelausgang. Dabei trachten Euch grimmige Gnome und wandelnde Eier nach dem Leben, Stachelfallen und Abgründe bedrohen Eure glorreiche Mission. Für Rätseleinlagen sorgen Stein- und Holzwände, die Ihr nur mit dem passenden Würfelextra durchbrechen könnt. Leider könnt Ihr trotz versteckter Zeitextras die verzwickten Levels kaum ausreizen: Nur wer jede Welt (mit Lebensverlusten) auswendiglernt, erreicht rechtzeitig das Ziel. Obendrein sorgt die eintönige Leveloptik für Verwirrung: Größere Plätze unterscheiden sich nur durch die herumlaufenden Gegner, Ihr marschiert an falscher Stelle in die richtige Richtung und verliert kostbare Zeit. Auch die dudeligen Synthieklänge im Hintergrund und hingeschluderte Hüpfsounds belegen: "Whizz" fehlt der letzte Spieldesign-Feinschliff. *oe*

SPIELSPASS 61%

HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	54%

Nettes Iso-Jump'n'Run mit "Alice im Wunderland"-Grafik und Dudelsound: Knappes Zeitlimit und innovationsloses Design zehren am Spielspaß.

Andere Versionen
"Whizz" erscheint demnächst für die Playstation.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Shadows of the Empire", © LucasArts/Nintendo
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

MAN!AC macht Mäuse

Machen Sie mit!

MAN!AC 3/97
Anzeigenschluß 10.1.97

Erscheinungstermin
12.2.97

Sie erreichen uns unter Tel. 08233/7401-12

Entwickler: Konami, Japan

Suikoden

Gröbster Kritikpunkt an Komanis Rollenspiel-Epos ist neben der mageren Optik die antiquierte Menüführung: Seit der vierten "Final Fantasy"-Episode für das Super NES bereichern japanische Rollenspiel-Designer die Einkaufsmenüs bei Ausrüstungs- und Waffenläden um erschöpfende Charakterdaten. In "Suikoden" dagegen erfahrt Ihr erst von der Kompatibilität eines Objektes nachdem Euer Charakter bereits seine sauer erprügelten Münzen beim Verkäufer gelassen hat. Das Resultat ist eine leere Brieftasche und ungezählte Stunden beim Ausrüstungscheck.


Chaotisch und überholt: In den "Suikoden"-Menüs fehlen wichtige Infos.



In der Rebellenfestung stellt Ihr Eure Wunschtruppe zusammen: Vor der Wahl begutachtet Ihr die Werte Eurer Mitstreiter.



Seit "Highlander" wissen Fantasy-Freaks, daß Unsterblichkeit am Nervenkostüm nagt: Während Freunde und Mitstreiter im Alter die Füße hochlegen und am Sterbebett ein erfülltes Leben Revue passieren lassen, bleibt der Unsterbliche allein zurück. Noch gemeiner wird's, wenn sich der einsame Kerl sein Los nicht aussuchen konnte, sondern vom Schicksal in die unleidliche Rolle gedrängt wurde: Vor über drei Jahrhunderten wurde das magische Profil von Konamis "Suikoden"-Rollenspielwelt in 27 Runenmuster geprägt – manche Symbole wurden in Steinplatten graviert, andere hat man auf die Haut von unglücklichen RPG-Helden tätowiert.
Für Euren unbescholtenen Hauptcharakter ist die Runenlegende nicht mehr als eine schaurige Gutenachtgeschichte – zum letzten Mal habt Ihr den Mythos gehört, als Eure Mutter noch ein pausbäckiges Anime-Sprite auf dem Schoß wiegte. Mittlerweile ist Euer Dreikäsehoch zum drahtigen Teenager herangewachsen: Als General eines mächtigen Fantasy-Imperiums wird Euer Vater zu einem Krisenherd an der nördlichen Reichsgrenze geschickt – seinen Sprößling gibt der stolze Daddy in die Obhut eines Kollegen. Von Elan und Tatendrang gepackt, treten Euer Junker und sein vierköpfiges Gefolge ihren Wachdienst beim Lordkanzler Kraze an: Doch der fiese Patron kann Euren Vater nicht ausstehen und halst Euch eine Sklavenarbeit nach der anderen auf. Während Ihr mit Euren Waffenbrüdern und einem übergewichtigen Hauptmann in Bauerndörfern Steuern für den gierigen Imperator eintreibt, erhaltet Ihr immer tieferen Einblick in die zwielichtige Politik des Kaiserreichs – in der Hauptstadt glänzt eine hübsche Fassade, hinter allem Prunk und Wohlstand drängeln unzufriedene und verarmte Untertanen. Doch bevor Ihr beim Imperator um eine Audienz bitten könnt, überschlagen sich die Ereignisse: Als Euer Jugendfreund Ted in einem Obermotzgefecht eines der sagenumwobenen Runen-Tatoos entblößt, klatschen über Euren verdutzten Gegnern dreidimensionale Erdmassen zusammen. Kaum hat der intrigante Hauptmann der Hofmagierin von dem mysteriösen Vorfall Bericht erstattet, klopfen imperiale Truppen an Eure Tür: Ted wird vor die Zauberin gezerrt und als einer der unsterblichen Runenträger entlarvt. Als Euer Freund bei einem verzweifelten Fluchtversuch die Rune einsetzt, wird er bei dem Energieausbruch tödlich verletzt – Stunden später schleppt sich Ted mit letzter Kraft in Eure Villa. Ihr übernehmt die Verantwortung für die Rune und schwört am Sterbebett Eures Freundes Vergeltung: Während sich draußen die imperialen Einheiten tummeln, verschwindet Ihr mit Euren Freunden durch eine Hintertür und stehlt Euch zum nächsten Versteck einer Untergrundbewegung.
Nachdem Ihr zwei unschuldige Bürger vor dem Galgen gerettet habt, avanciert Euer Nippon-Held zum Führer der Rebellen-Allianz. Zusammen mit Eurem

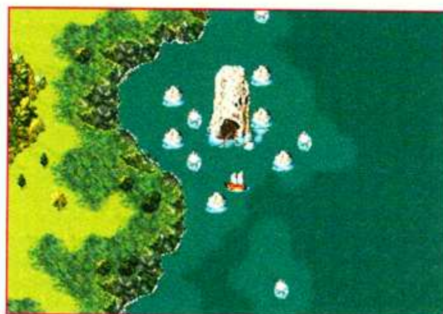


Durch die Gesichtskontrolle gefallen: Ihr wolltet das hübsche Mädel anheuern, aber die Kämpferin zeigt Euch die kalte Schulter.


Die Computer-Götter waren Euch hold: Richtet Euer Charakter gravierenden Schaden an, rückt die Kamera näher.


Die "Beast Master"-Mädels machen aus ungeordneten Monsterhaufen schlagfertige Truppen: Ihr kontert mit einem Zauber.


Der riesige Zombie-Drache verteidigt seine Burg mit scharfen Klauen und üblem Mundgeruch: Die Odemwaffe der Bestie verbrutzelt Eure ganze Truppe.


Auf der obligatorischen Überlandkarte steuert Ihr Miniaturhelden oder Mitfahrgelegenheiten wie ein Segelboot.


Bevor Euch der mißtrauische Bootseigner auf seinen Pier läßt, müßt Ihr den Fischer im Würfelspiel schlagen.


Hübsches Meerespanorama: Nachdem Ihr den Zombie-Drachen geschlagen habt, erkundet Ihr als neuer Schloßherr die Burggewölbe und natürliche Felsbalkone.

Stammtrupp und rebellischem Neuzugang blast Ihr einem untoten Drachen seinen letzten Lebensfunken aus und ernennt den verlassenen Reptilienhort kurzerhand zum neuen Hauptquartier: Ihr startet Erkundungsstreifzüge auf einer klassischen 2D-Karte und lest in den umliegenden Bitmap-Siedlungen Mitstreiter auf. Unterwegs lauern Euch in üblicher Nippon-Manier Wegelagerer und aggressives Sprite-Getier auf: Wie in den 16-Bit-Vorbildern trauen sich Eure Gegner nicht auf die Landkarte – sämtliche Begegnungen werden gemäß Terrain und Charakterbild zufällig errechnet. Erst wenn Landkarte oder Stadtmaßstab unerwartet dem Kampfbildschirm gewichen sind, zeigen sich Eure Gegner – entgegen der zweidimensionalen Marschoptik tummeln sich quirlige Nippon-Tierchen wie Kampf-Karnickel oder fliegende Waschbären auf bunten Polyon-Untergründen, Wiesen-Texturen, Geröllfelder und schlammige Bitmap-Pools wurden am jeweiligen Landkarten-Terrain orientiert. Sämtliche 3D-Arenen werden in "Breath of Fire"-Tradition von schräg oben gezeigt, Manöver-Einsätze sowie Truppengröße beeinflussen die Kameraführung: Drängen sich Bitmap-Biester und Charaktere dicht an dicht, nimmt der Kameramann die Szene von oben auf, kleinere Gruppen werden aus nächster Nähe abgelichtet. Haben Konamis Kampf-Routinen für einen Charakter Kombo-Manöver oder besonders brachiale Attacken ermittelt, wird der glückliche Kämpe mit einer Großaufnahme in den Mittelpunkt gerückt: Eure Figur hämmert wie ein wütender Derwisch auf das hilfose Monster ein, nach dem Schlaghagel wird für wenige Sekunden der Waffenschaden angezeigt – schwachbrüstige Monster-Sprites geben ihren Geist auf und verblassen. Dirigiert Ihr Eure Truppe in unerforschtes Gelände, lauern in der Regel robustere Monster in Wald und Flur: Bevor Ihr Euch mit den rauhen Gesellen anlegt, schaut Ihr in der nächsten Siedlung vorbei und laßt Eure Waffen aufmöbeln. Anstatt Euch mit der Rollenspiel-üblichen Inflation und endlosen Ausrüstunglisten zu belasten, haben die Konami-Designer in den meisten Dörfern Schmieden plaziert: Die eifrigen Handwerker schärfen oder härten gegen klingende Münze jede Waffe bis zum Höchst-Level. Resultat der kostspieligen Bearbeitung: Monster, die für Eure schartige Klinge bisher nur ein müdes Lächeln übrig hatten, geben Fersengeld, wenn Ihr Euer funkelndes Schwert blank zieht. Noch banger wird dem durchschnittlichen Aufwärmmonster, wenn Eure Magier mystische Symbole in die Luft zeichnen: Die zauberhaft talentierten Burschen leiten ihre Kräfte in Runenkristalle ab und hauen ihren Feinden energiegeladene 3D-Effekte um die Ohren. Die überrumpelten Kreaturen werden in einem Polygonstrudel gefangen, verschwinden in einem bodenlosen Abgrund oder lassen sich von einer Feuersbrunst überrollen. Erst wenn Eurem Magier die Energiepunkte ausgehen, hat der Zauber ein Ende: Während Verwundungen mit Heiltränken oder anderen Gegenständen kuriert werden können, hilft dem erschöpften Magier nur eine Rast im nächsten Wirtshaus. Nach besonders strapaziösen Zaubern verlegt Ihr Eure Magier auf die hinteren Truppenränge. *rb*

Das technisch schwächere "Beyond the Beyond" von Sony muß ohne Intro-


Die Anime-Wahrsagerin betrachtet in ihrer Intro-Kugel Spielausschnitte.

Sequenz auskommen, für "Suikoden" hat Konami eine technische Notlösung gestrickt: Anstatt eine kostspielige Anime-Sequenz zu finanzieren oder einen 3D-Film zu rendern, wurden Spielszenen als Texturen abgelegt, anschließend auf Polygonflächen geklebt und als FMV-Sequenz auf die CD gebannt – inklusive dramatischem Soundtrack.

! Rollenspieler mit Nippon-Faible erleben Abenteuer mit viel Charme und liebevollem Charakterdesign: Der dramatische Hintergrund wird zu jeder Zeit von passenden Fantasy-Hymnen unterstützt, das umfangreiche Monstervölkchen räumt Euch faire Überlebenschancen ein. Optisch schlägt sich "Suikoden" allerdings nur auf dem Kampfbildschirm wacker: Während Euch in den Fights effektvolle Magie begeistert, marschiert Ihr zwischen den Scharmützeln durch eine triste 2D-Kulisse – sogar in Super-NES-Abenteuern wie "Secret of Mana" gab's mehr Details. In den RPG-mageren Zeiten ist "Suikoden" ein willkommener Brocken – wer allerdings auf 32-Bit-gerechte Kost hofft, wird enttäuscht. Warnung an junge Spieler: Entgegen dem für April geplanten "Vandal Hearts" wird "Suikoden" nicht ins Deutsche übersetzt.

Robert Bannert



Das machthungrige Imperium hat im ganzen Land riesige Grenzwälle hochgezogen: Die Wachen wollen Euren Paß sehen.


Feuerwalze: Euer Magier kramt einen Runenkristall aus dem Rucksack und schleudert eine Flammenlanze.

SPIELSPASS 74%

Suikoden 幻想水滸伝

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	60%
SOUND	78%

Optisch flaches Nippon-RPG in 16-Bit-Tradition, das mit dramaturgisch cleverem Plot und ausgewogenem Design überzeugt.

AB 12

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Render-Raumer von Arne Langenbach, Neuenkirchen





BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Eure Meinung: RPG-Rüge

Als vor rund zwei Jahren die ersten Berichte über die Playstation auftauchten, war ich von der Leistungsfähigkeit der neuen Konsole ziemlich angetan. Zu diesem Zeitpunkt besaß ich noch ein Super Nintendo und spielte insbesondere die US-Version von "Wizardry 5" mit wachsender Begeisterung. Als ich in MAN!AC 3/96 von der Ankündigung der "Wizardry 7"-Übersetzung las, verkaufte ich prompt meinen liebgewonnenen 16-Bitter und legte mir eine Playstation zu. Im Dezember 1996 hat mich schlußendlich die traurige Realität eingeholt: Bislang sind weder in den Staaten noch in Europa gescheite Rollenspiele für meine Konsole erschienen – Titel wie "Beyond the Beyond" sind für mich nur Alibispiele. Noch schockierender: Ich erfahre, daß die geplante US-Umsetzung von "Wizardry 7" vorerst auf Eis gelegt wurde. Fazit: Gäbe es keine Spiele wie "Resident Evil", hätte ich das Gerät – wie einige meiner Freunde – schon längst wieder verkauft.

Simon Denninger, Weinsberg

Mittlerweile ist über ein Jahr vergangen, seit ich meine Playstation gekauft habe. Gehe ich nun in ein Fachgeschäft, ist die Enttäuschung groß: Für sämtliche Genres werden Top-Titel angeboten, aber Rollenspiele suche ich vergeblich. Die Vorfreude auf die neue "Final Fantasy"-Episode ist zwar noch nicht verebbt, aber wie lange werden wir nach dem Japan-Release noch auf eine PAL-Version warten müssen? (Falls es wider Erwarten keine PAL-Fassung geben sollte, müßte ich mir einen neuen Fernseher zulegen.) Die einzig sichere Ankündigung für den deutschen Markt ist "Beyond the Beyond", und das wurde nur mäßig bewertet.

Frank Richerzhagen, Köln



Roberts RPG-Frage in MAN!AC 12/96 kann wohl nur rhetorisch gemeint sein. Gibt es überhaupt so etwas wie RPG-Qualität im 32-Bit-Bereich? Scheinbar halten uns die Hersteller für einen Baller- und Prügelspiel-verliebten Kontinent, der Trend ist nämlich eindeutig: 3D- und Polygon-Zauber um jeden Preis. Brutale Action scheint jedes Spiel gut zu verkaufen. Leider sind Rollenspieler eher eine Randgruppe (besonders in Europa), und Nischenanbieter gibt es kaum. Um so bedauerlicher, da die 3D-Leistung der neuen Geräte für das Genre ideal geeignet ist. Wer jemals ein "Frost Horn" benutzt und die "Wizardry"-Dungeons erforscht hat, kann beim aktuellen Angebot nur das Heulen kriegen. Lediglich die Square-Ankündigungen sind ein schwacher Lichtblick. Sonys Produktqualität dagegen lassen PAL-Umsetzungen eher unwahrscheinlich erscheinen. Also bleibt uns wohl nur das Starren auf den PC-Monitor und weitere fünf Jahre bangen Hoffens auf "Lands of Lore 2".

Simithy.Brown@t-online.de

Schlechte Zeiten für Hobby-Abenteurer: Im Vergleich zu den meisten anderen Genres frißt die Rollenspielentwicklung verdammt viel Zeit, sprich Geld. Allein das Verfassen von Plot-Skripts, Charakterdesign und der Entwurf einer komplexen Spielwelt nehmen mehr Zeit und Kosten in Anspruch als so manches Actionspiel. Zudem müssen vor der technischen Realisierung neue Regel-Routinen entworfen und Verwaltungsprogramme für die Spielwelt geschrieben werden. Oft ist nach der ersten Kleinarbeit das Budget erschöpft, als Folge des Finanzmangels müßt Ihr Euch mit mäßiger Optik und Dudel-Sound zufriedengeben. Kostspieligere Entwicklungen können sich nur renommierte RPG-Profis wie Square leisten. Fazit: Ein Rollenspiel-Großprojekt verschlingt mehr Produktionskosten als technisch vergleichbare Action-Kost – und das bei einer (im Westen) deutlich kleineren Zielgruppe.

Prozentfraß

Obwohl ich Eure Zeitschrift seit rund anderthalb Jahren lese, kann ich manche Wertungen nicht nachvollziehen: Wie könnt Ihr die "Virtua Fighter 2"-Optik mit 85% bewerten und die "Fighting Vipers"-Grafik mit nur 81% abspeisen? Neben den lebendigeren Hintergrundoptiken machen aufwendige Lichteffekte den neueren Titel spektakulärer als "Virtua Fighter 2".
Außerdem führt Ihr in MAN!AC 11/96 die schwächere Präsentation an. Einspruch! "Fighting Vipers" hat im Gegensatz zu "Virtua Fighter 2" wenigstens einen Vorspann.

René Ronzchkowski, Göttingen

Die schwerwiegendsten Grafik-Argumente hat Robert im Meinungskasten seines "Fighting Vipers"-Tests angeführt. Hinzu kommt etwas weniger Liebe zum Detail und eine geringere Auflösung als beim Vorbild. Obwohl die aggressiveren "Fighting Vipers"-Kämpfer um einiges flotter zuschlagen als ihre Vorbilder, erreichen die Beat'em-Up-Youngster weder Bewegungsdynamik noch Realismus von "Virtua Fighter 2". Außerdem: Wenn Du bei "Virtua Fighter 2" geduldig wartest und nicht vorschnell ins Optionsmenü klickst, genießt Du auch dort einen fesches Render-Intro.

„3D-Wahn"

Kaum ein 32-Bit-Spiel ohne Polygonbauten und Echtzeit-Akteure: Egal ob Prügelspiel, Actioninferno oder futuristische Raserei – Titel mit klassischer Bitmap-Optik werden immer rarer. Nintendos Traumkonsole baut fast ausschließlich auf die dritte Grafikdimension. Auch bei uns wurden im vergangenen Monat über traditionsbewußte Titel wie "Sonic 3D Blast" heftige Diskussionen geführt. Was meint Ihr dazu? Wollt Ihr Spiele mit klassischem Appeal auch im 64-Bit-Zeitalter nicht missen oder können Euch die 2D-Helden gestohlen bleiben?

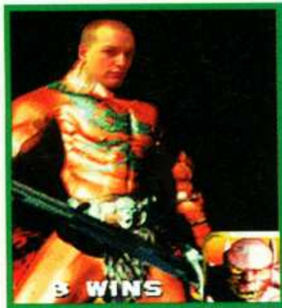
MPEG-Ooops

In der Ausgabe 12/96 habe ich mit großem Interesse Euren Nintendo-64-Bericht studiert. Obwohl ich mir neben Playstation und Saturn auch die neue Nintendo-Hardware zulegen will, stimmten mich die Experten-Statements auf Seite 46 mißmutig – zumal der Saturn mein Liebling ist und mich Titel wie "Virtua Cop" oder die "Virtua Fighter"-Serie mehr begeistern als die Konkurrenz. Ich gebe zu, daß Playstation und Nintendo 64 dem Saturn in vielen Bereichen überlegen sind. Auch Segas schlechten Deutschlandstart leugne ich nicht. Aber bedeutet das gleich einen Rückschlag für den Saturn? Oder wird die Lage eher so bleiben wie bisher?
Zu guter Letzt noch eine Frage: Wenn ich 60-Hertz-Titel auf einer PAL-Konsole spiele – wie gleiche ich den Geschwindigkeitsverlust aus?

Leif Schulze, Emsbüren

Sollte sich Deine Frage auf das N64 beziehen, gibt's momentan noch keine definitive Antwort. Wir rechnen jedoch damit, daß Umbauten mit 50/60-Hertz-Schaltern (wie beim Saturn) angeboten werden.

SECOND HAND



Während ich mir die Finger mit "Killer Instinct Gold" wundscheuere (eine Blase am Steuerkreuzdaumen tut beim Spielen höllisch weh), trudeln die ersten "Verkaufe Nintendo 64"-Kleinanzeigen in der MAN!AC-Redaktion ein. Die Angebote sind relativ günstig, also greift rasch zu. Allen Unwissenden sei gesagt: Neben Super Nintendo, NES, und Game Boy verscherbelt Ihr selbstverständlich auch Eure 64-Bit-Konsole unter der Rubrik "Nintendo" und nicht unter "Sonstiges".
Zum Schuß noch ein Gruß an die Fast-Food-Junkies vom Unterkaltbrunner Konsolen-Dungeon. Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Fußballmanager-Spiele, z.B. Anstoß u.a. Habe genügend Tauschmaterial. Schreibt einfach an: Pawel Blut, Roedernallee 162b, 13407 Berlin.

SNES mit kompletter Modulsammlung, Sony PSX, Saturn & Game Boy mit Spielen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Tel. 0641/970436

Rendering Ranger für SNES & Gunhead Hu-Card für PC-Engine. Keine Horrorpreise!
Andreas Reimertshofer, Lützowstr. 82, 44628 Herne.

SNES-Spiele: DKC1+2, Skyblazer, Super Aleste, Axelay, Fire Emblem2 uva. Bitte alles anbieten, auch ältere Titel, Importe bevorzugt.
Tel. 0291/1401 (ab 14 Uhr, Patrik)

Bomberman3 neu oder gebraucht für SNES. Bitte meldet Euch unter Tel. 02274/905360

SEGA

Saturn Konsole bis 200 DM & Spiele: Die Hard, Need for Speed, Tomb Raider, Athlete, Cop + Gun, Pads, Nights, Wide Soccer'97, Powerplay usw. zu fairen Preisen.
Tel./AB/Fax 05732/4841 oder
Tel. 0171/8266536 (Matthias)

Advanced Military Commander, Warsong, Long Raiser2 (möglichst gut erhalten) für MD.
Tel. 0228/258898 (ab 21 Uhr)

Saturn, Sony PS, SNES & GB mit kompletten Spielesammlungen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme von Sony, Sega & Nintendo.
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

MD und MCD-Spiele, wie Aeroblaster, SH Force2, Ristar, Popful Mail uva. Technisch und optisch einwandfreie Titel, alles anbieten! Importe bevorzugt.
Tel. 0291/1401 (ab 14 Uhr, Patrick)

Dringend! Suche Bild-Shifter (GT-Elektronik). Zahle sehr gut! Verkaufe auch Saturn-Spiele und suche Neuheiten für Saturn. Tel. 04931/15648 (Holger)

Tausche Saturn-Spiele V. Hydl., VF Remix, M. Mansion, P. Dragoon, Cl. Knight ohne Verp. Suche Cyberia, A. Trilogy, M. Carpet, F1, Athlete K., Lenkrad und Video CDs. Alles anbieten! Verk. Discw.70 DM, P. Dragoon2 70 DM. Tel. 05532/3613 (Marco)



Kaufe Saturn-Spiele, auch Sammlungen & Konsolen. Tausche und verkaufe auch.
Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

Tausche & (ver)kaufe Games für PSX, Saturn & N64 (dt/us/jp)! Suche günstiges N64 (us) + Color Booster, günstige Games & Zubehör! Verkaufe PSX: Alien dt 60 DM, Street Fighter Alpha us/dt je 60 DM, True Pinball dt 60 DM. Saturn: VF2 us 55 DM, Panzer Dragoon2 dt 60 DM, VF Kids dt 65 DM. N64: Mario jp 100 DM, Pilotwings jp 100 DM, Wayne Gretzkey Hockey us 150 DM. Alles Topzustand, 100% zuverlässig, Versand per Nachname + Porto!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PLAYSTATION

Tauschpartner für PSX-Spiele! Habe und suche neuere Pal-Games. Biete Game Gear + Spiel und Zeitschriften zum Tausch gegen PSX-Spiele an!
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr, Stefan)

Tausche & (ver)kaufe Games für PSX, Saturn & N64 (dt/us/jp)! Suche günstiges N64 (us) + Color Booster, günstige Games & Zubehör! Verkaufe PSX: Alien dt 60 DM, Street Fighter Alpha us/dt je 60 DM, True Pinball dt 60 DM. Saturn: VF2 us 55 DM, Panzer Dragoon2 dt 60 DM, VF Kids dt 65 DM. N64: Mario jp 100 DM, Pilotwings jp 100 DM, Wayne Gretzkey Hockey us 150 DM. Alles Topzustand, 100% zuverlässig, Versand per Nachname + Porto!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Konsole & Spiele: Overblood, Top Gun, Sidewinder, Projekt Overkill, Alien Trilogy, Die Hard, Lösung zu Resident Evil.
Tel./AB/Fax 05732/4841 oder
Tel. 0171/8266536 (Matthias)

Formula1, Time Commando, Disruptor, Tekken2, Track & Field, WC3, Bubble Bobble, Soviet Strike, NHL Face Off, Blam! Machinehead, alle dt! Tel. 07832/67601

Nervt Euch auch der schwarze rechte oder linke Rand bei Eurem RGB-Bild? Auf der anderen Seite fehlt dafür ein Stück des Bildes und Ihr vermißt Spielraum für Ausweichmanöver und Flucht vor dem Feind. Für Fans von Vollbild und uneingeschränktem Spielegenuß bietet GT-Electronik den Bild-Shifter an, mit dem Ihr den Bildschirmausschnitt manuell per Drehregler nach links oder rechts verschiebt und so den lästigen Rand loswerdet.

Playstation-Konsole, mögl. Multinorm, mind. 2 Pads, Memory Card, RGB-Kabel, für bis zu 270 DM. Außerdem Spiele: F1, Tekken, Soviet Strike, Alien Trilogy, Need for Speed, ... Tel./AB/Fax 05732/4841 oder Tel. 0171/8266536 (Matthias)

Tausche PSX-Spiele! Habe: Resident Evil, RRR, Total NBA'96, F1 uvm. Suche Return Fire, Soviet Strike, Syndicate Wars, Wipeout 2097, Crash Bandicoot, NHL'97, Sampras E. Tennis, DD2, Int. Moto.X, WC3.
Tel. 02351/54300

Für PSX (Pal): Wipeout2097, SC2000, DD2, Return Fire, A-Train, Transp. Tycoon, SE Tennis, Soviet Strike u.a. Neuheiten. Tausche/verkaufe: International Track & Field, Magic C., A Trilogy, Need for Speed, DD1 & Game Gear!
Tel. 02801/4071 (Nils)

Tausche PS-Spiele! Suche & habe neuere Spiele! Habe z.B. Wipeout2097, F1, Time Commando, R. Evil, Strategiespiel usw. Suche z.B. Tunnel B1, Cool Spot, Tilt usw.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Spiele & Konsolen für PSX, Saturn & SNES. Gerne auch komplette Sammlungen mit Konsolen. Kaufe auch Neuheiten für PSX, Saturn & Nintendo.
Tel. 0641/970436 (Monika)

Kaufe/tausche Spiele für Playstation & Saturn, auch mit Konsole. Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele, suche günstiges Neo Geo CD mit Spielen (bis 200 DM).
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Suche Konsolen & Neuheiten + komplette Sammlungen für PSX, Saturn, SNES usw.
Bitte meldet Euch unter:
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Sony Playstation mit Spielen und Zubehör! Kaufe auch einzelne Spiele! Suche auch andere Konsolen mit Spielen (Sega, Nintendo, Atari usw.) Tel. 034903/31510

X-Com Enemy Unknown für Playstation in Topzustand!
Tel. 040/5235466 (ab 13 Uhr)

Achtung!!! Tausche Formel1 gegen Lone Soldier oder Soviet Strike u.a. Ruft an! Suche auch Resident Evil (Pal). Tel. 07274/76793 (Adam)

Tausche Resident Evil & Prügelspiel gegen Po'ed, Warhammer, Strategiespiel oder Need for Speed. Alles nur Pal & in Topzustand.
Tel. 0365/4203738 (ab 19 Uhr, Ralf Steffen)

Tausche Spiele für PSX und Saturn. Habe ca. 28 PSX- und 15 Saturn-Spiele. Suche Wipeout2097, D Derby2, Disruptor, Worms, Tunnel B1, Chronicles of the Sword usw. Ruft an:
Tel. 0211/592543 (Wolfram)

Spiele für Playstation! Auch große Sammlungen, evtl. mit Konsole! Suche auch SNES + Spiele!
Tel. 05137/78596

Sony PSX-Spiele, auch Sammlungen + Konsolen. Tausche auch Spiele & verkaufe!
Tel. 0171/3694459 (ab 14 Uhr)

Tausche & (ver)kaufe Spiele für Playstation & Saturn. Zahle bis zu 50 DM pro Spiel, sofern CD & Verpackung in Ordnung. Suche noch für Super Nintendo R-Type3, Metal Marines, Populous2, Rendering Ranger, Lester the Unlikely u.a. Tel. 05205/70452

Kaufe & tausche Playstation-Spiele. Habe viele Neuheiten & auch ältere Spiele. Suche Nintendo64 zu günstigem Preis. Verkaufe diverse Demo CDs für Playstation.
Tel. 06031/3246 (ab 18 Uhr)

OLDIES

Spiele & Zubehör für VCS2600, 7800, Coleco, NES & Platinen. Suche auch NTSC/Pal-Laserdiscs (Horror & Action)! Suche alte Star Wars-Figuren (von Kenner).
Tel. 0781/1664 oder
Email: McHyan@t-online.de

Vectrex-Module, Folien, Anleitungen, Zubehör, Konsole & Module für Colecovision, Intellivision, Phillips G7000, Schmidt TVG, VCS2600 u.a. Oldies. Tel. 02156/77827 (Ralf)

SONSTIGES

MAN!AC-Ausgaben Nr. 12/95 + 4/96 + 5/96. Zahle je 10 DM, bzw. 30 DM für alle drei. Oder tausche gegen Descent bzw. AitD3 für PSX.
Tel. 0033389/682180 (ab 19 Uhr)

Aufgepaßt! Wir schaffen Ihre Games ganz durch! Wir nehmen Games für Playstation, NES & Super Nintendo. Fürs Durchspielen Preis auf Anfrage!
Tel. 0911/551044 (14-20 Uhr, Nick)

Tausche & (ver)kaufe Games für PSX, Saturn & N64 (dt/us/jp)! Suche günstiges N64 (us) + Color Booster, günstige Games & Zubehör! Verkaufe PSX: Alien dt 60 DM, Street Fighter Alpha us/dt je 60 DM, True Pinball dt 60 DM. Saturn: VF2 us 55 DM, Panzer Dragoon2 dt 60 DM, VF Kids dt 65 DM. N64: Mario jp 100 DM, Pilotwings jp 100 DM, Wayne Gretzkey Hockey us 150 DM. Alles Topzustand, 100% zuverlässig, Versand per Nachname + Porto!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Jaguar-Spiele & MSX-Software!
Tel. 08807/7127

Tausche Videospielzeitschriften: Gamers Erstausgabe 1/92-12/95 komplett (32 Hefte) + Videogames Erstausgabe 91-12/95 komplett (46 Hefte) gegen 2 Playstation-Spiele nach Absprache. Tel. 06142/65237

Spiele (möglichst us oder jp, auch ältere) für PS, Saturn, MCD, MD & SNES. Evtl. auch Tausch oder Verkauf! Kaufe/verkaufe außerdem Gamemusic CDs!
Tel. 0551/371551 (Daniel)

Dringend amerikanische Videospielzeitschriften: EGM 1993-1996 & EGM2 1993-1996. Deutsche Zeitschriften: ASM 1986-1990! Bitte ruft an: Tel. 09962/1607 (Markus)

Game-Soundtrack-CDs von Chris Hülsbeck zu fairen Preisen! Tel. 089/707990 (21-23 Uhr, Joe)

Spiele, Konsolen & Zubehör aller Systeme von Sony, Nintendo, Sega Atari usw. Angebote an: Tel. 034903/31510

Tausche Alien Trilogy (uk) gegen White Dwarf 1-9 (Nur Top + Inlets, deutsche Version). Tel. 0365/4203738 (ab 19 Uhr, Ralf & Steffen)

Dringenst Joystick für Vectrex bis zu 50 DM. Außerdem PSX-Zocker zwecks Link-Sessions (F1, Wipeout2097, RRR) im Raum FFM, HU & Maintal gesucht! 2. TV vorhanden, also anrufen: Tel. 06181/840882 (Maintal)

Kaufe & tausche Sammlungen für PSX, MD, SNES, NES, PC-E, TD, NG, GG uvm. Suche Tomb Raider, Wipeout2097 etc. Habe F1, NHL, Total NBA, Dark. Verkaufe VCS + 30 Spiele VB. Tel. 04962/5655 (Frank)

Saturn-Games: Victory Goal'96 jp, NHL Powerplay'96 us, Nights, Shining Wis. Für Playstation: Ridge Racer Rev. jp, Resident Evil us für je 70-80 DM (Umsonst ist der Tod - und selbst der kostet das Leben!). Tel. 08031/65143 (Di + Do ab 18 Uhr, Thomas)

Tausche Mystaria & Ironstorm gegen Nights + Pad, VF2 gegen Worms oder Themepark. Verkaufe für MD Shining Force2 + Landstalker + Book für 60 DM, Shadowrun us + Adapter für 50 DM. Verkaufe für SNES Breath of Fire2! Tel. 04627/495

Saturn + 2 Pads + Game Buster + Spiele (Sega Rally, Daytona USA, Mystaria, Cyber Speedway, Virtua Fighter Remix, SF Movie & Clockwork Knight) für 600 DM. Jetzt rüsten für Hits wie Tomb Raider, Nights, Virtua Cop2 usw!!! Tel. 09081/87603 (18-19 Uhr)

Super günstig!!! MD2 + 2 Pads + 6 Spiele (NHL'96, Dr. Robotnik u.a.) nur komplett für 200 DM! Tel. 0214/48589 (Anrufb. / Rückruf)

Saturn (2 Monate alt + Garantie bis 26.9.97) + 2 Pads + Myst + Gun Griff. + Defcon5 + Virtua Fighter + Sega Rally + Panzer Dragoon + Fighting Vipers + D + 2 Sega Magazine, nur komplett 850 DM. Tel. 030/6268673 (17-20 Uhr)

Saturn-Spiele, z.B. Mystaria, Story of Thor2, Fifa'96, Sega Rally, Virtua Cop usw. Kaufe & tausche auch! Tel. 0171/3694459

Tausche 2:1! Destruction Derby, VF Remix, Tomb Raider, Clockwork Knight für Olympic Soccer oder Pro Pinball. Alles Pal für PSX! Habe Andretti R. & suche Destruction Derby2 & Total NBA. Tel. 03562/660564

VERKAUFE

NINTENDO

Tausche Game Boy mit Lightmax, Soundverstärker und 27 Spielen gegen Pocket Game Boy oder verkaufe alles komplett mit Super Game Boy für 150 DM. Aladdin & NBA Jam für 50 DM. Tel. 02233/78907 (19-21 Uhr)

Super Nintendo mit 10 Spielen, 2 Jahre alt für 2800 ÖS. Tel. 06434/2036 (Österreich)

14 SNES-Games: z.B. Secret of Mana, Alien3, Pitfall, Super Game Boy (+7 Spiele), Dragon's Lair usw. Zusammen für VB 460 DM. Tel. 02234/75616

Spiele für SNES (Donkey Kong Country2 50 DM, Breath of Fire2 50 DM, Super Mario Allstars 40 DM, Secret of Evermore 60 DM). Tel. 08821/71473

SNES + 12 Spiele (alles Pal-Versionen) + 2 Pads + S-Kabel + Univers. A. für us & jp Spiele + Tausche für 12 Spiele. Alles mit org. Verp. & Anleitung, 100% ok für 400 DM + Porto & NN! NP=1900 DM! Tel. 0421/405743 (ab 16 Uhr)

SNES + 2 Pads + 12 Spiele (u.a. ISS Deluxe, Donkey Kong Country, NHL Hockey uva. mehr). Ruft an: Tel. 0561/524666 oder Tel. 0561/528886 (Phillip Kassel)

SNES-Spielesammlung 21 Spiele für 800 DM (z.B. Secret of Mana, Donkey Kong Country, Street Racer, Slammasters usw.). Nicht einzeln! Verkaufe Pad! Heiko Niedzulka, Am Bahndamm 4a, 28790 Schwanenwede. Tel. 0421/681250 (Anrufen oder vorbeikommen!)

Nintendo64 jp. + RGB-Umbau + Mario64 + Spannungswandler + Pad für 650 DM!!! Ab Januar SNES + Donkey Kong Country3 + Earthworm Jim + Mario Allstars + World + Super Tennis + Plok 350 DM. Auch einzeln! Tel. 02551/5756

Für SNES: Ballerspiel 155 DM, Super Conflict, Humans, Pinball, Wings2 us je 65 DM. Für Mega Drive: Ballerspiel CD 155 DM, Ballerspiel2 CD 85 DM, Prügelspiel 155 DM, 32X-Ballerspiel 85 DM, König der Löwen etc. je 55 DM. Tel. 030/6258637

SNES: Prügelspiel 70 DM, Probotector 30 DM, Sunset Riders 20 DM, Blackhawk 45 DM usw. Suche RGB- oder Antennenkabel für SNES! Suche außerdem: Shanghai, Puzzle Bobble, Desert Strike u.a. Tel. 07143/21585 (WT ab 17:30 Uhr)

Nintendo64 jp., incl. Spannungswandler, Palwandler, Mario, Pilotwings & Waverace für 800 DM. Tel. 0961/33004

SNES + 9 Topspiele, z.B. Secret of Mana, DKC, Zelda, Starwing usw. Alles dt, für nur 400 DM. Tel. 039002/43195 (ab 14 Uhr, Falk)

SEGA

Mega Drive2 + 2 Pads + Arc. Stick + 4 Topspiele wie Street Fighter2 für VB 250 DM. Suche auch günstigen Saturn dt! Tel. 02821/30351

Saturn-Spiele: Gun Griffon, Victory Goal & Demo CD2 60 DM oder Tausch gegen Tomb Raider, Powerplay. Tel. 02131/166432 (ab 16 Uhr, Ramadan)

Video-CD Flashdance 30 DM, VF2 50 DM, Daytona USA 35 DM, WS-Baseball 40 DM, Panzer Dragoon 35 DM, SF-Movie 35 DM, VF-Remix 25 DM, Virtual Golf 60 DM, Tohshinden 40 DM, F1-Challenge 40 DM, alle norm. CD-Format. Tel. 02104/449090

Sat-Games: Olympic Soccer, NBA Action, Virt. Hydlide, Sega Rally, Lenkrad, Volleyball. Suche Alien Trilogy, Die Hard, Nights, Tomb Raider usw. Evtl. auch Tausch Sat. gegen Playstation. Tel./AB/Fax 05732/4841 oder Tel. 0171/8266536

Saturn + 2 Pads + ARP + 7 Spiele (VF2, Sega Rally, Wipeout usw.) für 700 DM! Neo Geo + 2 Spiele 270 DM VB! Jaguar + 4 Spiele (AvP, 3D-Shooter...) 270 DM VB! PSX a. Anfr.! Tel. 0921/852364

Saturn 280 DM, V. Cop + Gun fast neu 80 DM, 2. Gun 50 DM, Nights + Pad 85 DM, Daytona und C. Knights je 35 DM, B. Bobble 65 DM, VF2 us 50 DM und Adapter 40 DM. Tel. 02362/44070 (ab 17 Uhr, Justus & Thomas)

Saturn-Games: Exhumed, Victory Boxing, Rayman, Mystaria, Sim City 2000, Guardian Heroes, Uefa Euro'96, Magic Carpet, Pro Pinball, Sega Rally, F1 jp etc. je 65 DM. Sony: Need for Speed, Ridge Racer Revolution je 65 DM. Tel. 030/6258637

Saturn komplett mit 8 Spielen (Daytona, Sega Rally, Virtua Fighter2, Bug, Klockwork Knight, Fifa Soccer, Hang On GP, Panzer Dragoon) + Universal Adapter für 700 DM VB. Tel. 08821/3392 (11-21 Uhr)

Saturn + 2 Pads + us/jp-Adapter + 10 Spiele (Ultimate, VF, SF-Movie + Alpha, Sega Rally, Rayman, Tohshinden Remix, Alien T., Wipeout & Victory Goal) für 900 DM! Tel. 08584/561

Spiel für je 40 DM: Alien Trilogy us, Sega Rally us, EWJ2 us, Fatal Fury3 jp, Fighting Vipers jp, KoF'95 jp, Vampire Hunter jp, Fant. Pinball jp usw. Tel. 0611/807768 (Dennis)

Sega Saturn Multinorm 50/60 Hz + 2 Pads + RGB-Kabel & Verpackung 200 DM. Außerdem 8 Meg-Cartridge für 45 DM und diverse Spiele (us/jp/dt) von 20 bis 40 DM. Tel. 0611/807768 (Dennis)

Verkaufe oder tausche Saturn-Spiele, auch gegen PSX! Habe Bug, Myst, VG1, VF1, Daytona, SF Movie, NBA Jam, X-Men, NHL-Allstar usw. Tel. 01/4614438 (Nur Schweiz! Zürich!)

Mega Drive + 3 Pads + Ultimate Soccer + Streets of Rage2 + Fifa International Soccer + Robocop vs. Terminator + Budokan the martial Spirit. Alles für 260 DM. Tel. 0228/258924

Tomb Raider für 59 DM, Panzer Dragoon2 jp 39 DM. Tel. 0361/7460216

Mega Drive + 2 Pads + 7 Spiele 350 DM. Thomas Schell, Kuhbacher Hauptstr. 59, 77933 Lahr. Tel. 07821/77788

Saturn + 2 Pads + Lenkrad + Action Replay + 8 Spiele (Rally, Shellshock, Thunderhawk, Allstar Hockey, Fifa'96, Victory Goal, Victory Boxing) alles neuwertig für 900 DM (NP 1700 DM). Tel. 08031/381057

Das "Turbo Touch 360"-Pad (hier die Super-Nintendo-Version) ist speziell für Special-Moves gedacht: Statt einem Steuerkreuz befindet sich ein blaues Feld auf dem Pad, über das Ihr ohne Druck mit dem Daumen rutscht. Hochempfindliche Kontakte registrieren Eure Bewegung. Leider lassen sich außer Prügelspielen kaum andere Titel anständig steuern, nur schnelle Drehkombinationen gelingen besser als auf den normalen Pads. Obendrein besitzt das Pad für alle Feuerknöpfe seperate Autofeuer-Taster.

Mega Drive + 17 Games + 3 Pads + Master System Converter incl. 4 Games + 32X incl. Game + Turbo Touch-Pad. Preis nach Vereinbarung. Marcel Suchy, Thyrohöhe 24, 06547 Stolberg, Harz.

Thunderhawk2, Daytona USA, F1 Challange je 55 DM. Suche Exhumed, Need for Speed, Virtua Cop + Gun, Shellshock, Tomb Raider, Worldwide Soccer'97. Zahle gut! Tel. 03921/983627 (ab 18 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND

SEGA

Mega Drive (50/60 Hz) + 23 Spiele + 3 Pads. Game Gear + 8 Spiele + Battery Pack + Koffer + Netzteil. Game Boy + 6 Spiele + Netzteil + Case. Saturn + 2 Pads + ARP + 14 Spiele + Kabel (Saturn => Fernseher/Stereoanlage).
Tel. 04956/3420

Cheatlisten für PSX & Saturn für die neusten Spiele je 10 DM das Stück. Auch gebrauchte Spiele für PSX: Destruction Derby, A. Power Soccer, BA Tohshinden2. Tel. 0531/371129

MD2 + MCD2 + 32X + 2 Pads + 6 MD-Games + 12 MCD-Games + 3 32X-Games, z.B. Shodown, E. Worm Jim uvm. Nur komplett für 600 DM.
Tel. 05722/27374 (15-19 Uhr)

PLAYSTATION

Wing Commander3, Defcon5, Magic Carpet, Sim City2000, Return Fire je Spiel 45 DM + Versandkosten.
Tel. 0231/291682

Playstation + Spiele (NBA Live'96, Impact Racing & Demo1) + Pad + Zubehör (gekauft im Juli 96) für 400 DM. Verkaufe Mega Drive2 + 10 Spiele (z.B. Fifa'96 & NBA Jam) + 2 Pads für 200 DM. Tel. 030/9285245 (ab 17 Uhr, Patrik)

Playstation (dt) + 19 Spiele (Tekken2, Tohshinden2, WC3...) + 2 Demos + 2 Pads + Maus + Memory Card + Antennen-Adapter VB 1800 DM (NP über 2700 DM).
Tel. 04242/80498

Verkaufe & tausche über 50 aktuelle & ältere PSX-Spiele, z.B. Crash Bandicoot, Soviet Strike usw.
Tel. 07805/59328

Tausche Crash Bandicoot gegen Die Hard Trilogy und Burning Road gegen Tunnel B1 oder Road Rash (nur Pal!). Tel. 03731/72710

Playstation + 19 Spiele: RR1+2, F1, Prügelspiel, Tekken1+2, Resident Evil, DD, Alien Trilogy usw. Obendrein etliche Demo CDs & Zubehör: Memory Card + 2 Pads + Madcatz Lenkrad. Preis VHB 1550 DM. Tel. 06202/14536 (ab 18 Uhr)

PSX-Spiele: Shellshock, Alien Trilogy, Theme Park, Twisted Metal, Shockwave Assault, Wipeout, Discworld je 59 DM.
Tel. 0271/370122 (Torsten)

Playstation + 2 Pads + Mouse + Memory Card + Madcatz + 7 Spiele (z.B. Formal1, Tekken2, Resident Evil) für 800 DM! Tel. 07225/1412 (Heiko Margulies)

Komplettlösungen für Resident Evil, Blazing Dragons & Discworld für je 10 DM + 1 DM Porto in bar oder Briefmarken. 100% zuverlässig!!! Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck.
Tel. 0451/595219

Tausche oder verkaufe PS-Spiele: Destruction Derby, Magic Carpet, Return Fire, Darkstalkers jp, Shockwave Assault & div. andere. Suche PSX-Spiele jeder Norm!
Tel. 06031/3246 (ab 19 Uhr)

PSX-Spiele: Andretti Racing 70 DM, Cyberspeed 30 DM. Auch Tausch! Z.B. A-Train, Shellshock, Twisted Metal. Tel. 030/9338453 (Ingo)



Spiele für PSX: BA Tohshinden2 60 DM, Int. Track & Field 60 DM, Time Commando 60 DM und Discworld mit Komplettlösung 50 DM. Verkaufe für 3DO Road Rash, Novastorm & Fifa Soccer je 15 DM und für SNES Markos Magic Football 20 DM und Donkey Kong Country2 für 40 DM.
Tel. 08821/71473

(Ver)kaufe & tausche PS- & Saturn-Spiele. Biete Overkill, VF2, X-men, Andretti Racing, Soviet Strike, Wipeout2097, Athlete Kings, Tomb Raider, SF-Movie, F1 Live. Suche Time Commando, Burning Road, D Derby2 & Disruptor. Ruft an:
Tel. 06271/5873 (ab 15 Uhr)

PSX: Fifa'96, Striker'96, Ballerspiel, Krazy Ivan je 40-60 DM. SNES: Flashback, ISS, Rock'n'Roll Racing, DKC je 25-40 DM.
Tel. 0395/3685018
(ab 15 Uhr, Stefan)

Playstation + 2 Pads + Memory Card + 3 Demo CDs + 5 Games (Tekken2, RR Revolution, Alien Trilogy, Resident Evil & Ballerspiel) + CD-Tasche + Poster. Alles orginal verpackt & dt für 600 DM.
Tel. 089/3116710 (Matthias)

Ich verschenke meine PS + 5 Spiele (Formel 1, Resident Evil, RRR usw) + Negcon + Memory Card zwar nicht, verkaufe sie aber für 600 DM!
Tel. 08321/9768
(ab 14 Uhr, Ludwig)

PS-Spiele: Thunderhawk2, Fifa'96, Wipeout, Destruction Derby, NBA Jam, 3D Lemmings, Wing Commander3, Magic Carpet und viele andere für 30-70 DM.
Tel. 0201/580443 (Thomas, Essen)

PSX-Spiele: Fifa Soccer'96 40 DM, NBA Live'96 45 DM. Preise + Versandkosten! Tel. 06162/73969 (ab 19:30Uhr, Sasha)

Tausche & verkaufe PS-Spiele. Habe z.B. Crash Bandicoot, Die Hard, Track & Field, Bust A Move2, Motor Toon2, NHL Face Off usw. Suche PS- & Nintendo64-Spiele. Verkaufe auch Zeitschriften.
Tel. 02551/80842

NBA live, Ballerspiel, Track & Field, Assault Rigs, Theme Park, Fifa'96 für je 50 DM. NBA Jam, Total NBA, Novastorm, Ridge Racer, Johnny Bazooka, Wrestlemania, Krazy Ivan je 40 DM. True Pinball 60 DM.
Tel. 02208/910888

Playstation-Lenkrad um 142,80 DM.
Tel. 07751/2785 (Österreich)

Gunship, Theme Park, Discworld je 35 DM. Ridge Racer, Air Combat je 20 DM. Krazy Ivan 18 DM und Alone in the Dark2 25 DM. Alle Spiele: Pal und komplett mit Anleitung & kaum verkratzt. Tel. 08196/1675

3DO

Panasonic 3DO FZ1 Frontlader, auf dem alle Spiele laufen (Pal/us) mit ca. 20 Topspielen, 4 Pads sowie div. Zubehör. Ca. 6 Monate alt mit Garantie. NP 2650 DM, gegen Gebot ab 700 DM. Tel. 030/3418661

3DO + 2 Spiele + Demo CD + SNES + 2 Pads + Spiel + MD + 2 Pads für 400 DM oder Tausche gegen PSX + Pad + Memory Card. Suche billigen Game Buster für Saturn für ca. 50 DM. Tel. 038326/81657 (Thomas)

Exoten

Neo Geo CD + 2 Games (Last Resort, Mutation Nation) + RGB-Kabel + Zubehör für 220 DM. Suche & Tausche auch Neo-Geo-Module, alles anbieten (auch ältere Titel).
Tel. 0231/331779
(ab 17 Uhr, Christian)

Neo Geo CD + Samurai S.2, Nam 1975, Art of Fighting2, King of Monsters2 für lausige 500 DM (auch einzeln!). Außerdem noch Formula1 (Pal) für Playstation + Mouse + Pad. Tel. 02772/61750

NG CD (jp/us Blut-Schalter) ohne Verpackung 250 DM. CDs: WH Jet, Sam. Shod.3, N. Commando, Brickinger, S. Hoop, Windjammers, Metal Slug. Module: S. Shod., AoF, Sidekicks2, Last Resort. Preise VB.
Tel. 06108/76715 (ab 18 Uhr)

Atari Jaguar + 2 Pads + 3 Spiele (Tempest 2000, Cybermorph & Dino Dudes) für FP 120 DM.
Tel. 08552/3224

Neo Geo RGB + Board + Memory Card + 3 Spiele (Art of Fighting, Samurai Shodown & Fatal Fury Special) für 360 DM.
Tel. 0611/602840

Neo Geo CD + Universalumbau (50/60 Hz, Pal/jp/us) + 2 Pads + RGB-Kabel + 6 Spiele (Super Sidekicks3, King of Fighters'94+'95, Samurai Shodown1+2, Fatal Fury3) für 600 DM.
Tel. 06074/43600

Jaguar + 4 Spiele (3D-Game, Kasumi Ninja, Cybermorph) für 270 DM VB! SNES-US-Prügelspiel + CD + Book 120 DM VB.
Tel. 05321/22953

Oldies

Atari 2600 und Module, MB Vectrex 120 DM. Game Boy Wars 150 DM, AMC für MD 150 DM. Philips G7000 Konsole & Module VB. Amiga Games VB. CD32 3 CDs VB. NES US-Module VB. SNES-Module VB.
Tel. 06834/697326

2 Coleco Mini-Automaten von 1981: Galaxian & Pac Man für 1-2 Spieler in Topzustand! Interton 2600 Konsole + Spiele, Preise VB.
Tel. 02303/238128

Sonstiges

(Ver)kaufe & tausche Games für PSX, Saturn & N64! Dt/us/jp 100% zuverlässig, ruft an, es lohnt sich!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Löse MD + MCD-Sammlung auf! Viele Topspiele für 30 DM. Auch Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X und SNES. Verkaufe US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Verkaufe JP-MD mit Umbau für 120 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Löse MD + MCD-Sammlung auf! Viele Topspiele für 30 DM. Auch Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X und SNES. Verkaufe US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM. Verkaufe JP-MD mit Umbau für 120 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Fast 200 Videospiele für Sega Mega Drive, Saturn, SNES, Playstation sowie 3DO. Z.B. Rollenspiele, Beat'em-Ups, Strategie- und Kinderspiele. Alle wie neu 20-70 DM. Ruft an: Tel. 030/3418661

Lenkrad Madkatz neuwertig, 3 Monate + Garantie 100 DM.
Tel. 0611/544237 (Wiesbaden, Fred)

Levelkarten zu A. Trilogy? Wie wäre es mit Moves zu G. Heroes, Nightwarriors oder Criticom (PS)? Nur 10 DM!
Fatih Tosunlu, "Hilfe zu...", Geleitstr. 17, 63065 Offenbach.

(Ver)kaufe & tausche Konsolen & Spiele für alle Systeme, z.B. Saturn, PSX, 3DO, SNES, U64, GB usw. Tausche auch ganze Sammlungen.
Tel. 08341/73005 oder
Tel. 0172/8639877

Laptop + 2 Module für 50 DM und Mega Fun 5/93-12/96 gegen Gebot! Suche Atari 7800 oder 2600 (funktionstüchtig & günstig) + Spiele! Verkaufe außerdem PC-Spiele! Habe auch andere Zeitschriften!
Tel. 03435/931060 (Denny)

Diverse PSX-Titel (Tunnel B1, Die Hard Trilogy, F1, Crash Bandicoot). Verschiedene NTSC Laserdiscs (From Dust til Dawn, Eraser, Screamers, Twister). Atari Jaguar mit 5 Topspielen günstig!
Tel. 07263/2489

Günstige Spiele für Saturn, PSX, MD, SNES, Jaguar & MCD. Alle mit Anleitung + Verp. Suche Turbo Duo + Spiele bis 100 DM!
Tel. 05321/22953

Mangas: Appleseed, Mermaid Forest, Doomed Megalopolis 1-4, Monster City und diverse andere für zusammen 230 DM. Auch einzeln!
Tel. 09624/1554 (Matthias)

Pioneer CLD 1600 Laserdisc-Player + 10 Filme (T. Lies, B. Inst., Speed, J. Park, Stargate, Last B. Scout, Philad., Star Wars, B. Guard) VB 700 DM. Tel. 09624/1554 (Matthias)

(Ver)kaufe & tausche Videogames (PSX, PC-Engine, Nintendo64 usw.). PSX + 10 Spiele, Turbo Duo, Turbo Express + 40 Klassiker, SNES us 50/60 Hz, Spiele für PSX, N64 usw. Obendrein ca. 50 PC-Engine-Spiele.
Tel. 0172/9151125

SNES + 2 Pads + Agro Joystick + 17 Spiele VHB 500 DM. Mega Drive + 14 Spiele + MCD + 19 Spiele zusammen 700 DM oder alles komplett (MD & SNES) für 1000 DM! Nur per Nachnahme!
Tel. 04504/5298 (ab 20 Uhr)

Verschiedene Konsolen mit Pad und einem Spiel nach Wahl! Playstation 200 DM, SNES 100 DM, Saturn 210 DM, Mega Drive 90 DM, Mega CD2 70 DM. Verkaufe ansonsten PSX-Spiele ab 25 DM und SNES-Spiele ab 9 DM. Tel. 02234/709479

Jede Menge Spiele und Zubehör für fast alle gängigen Systeme zu fairen Preisen. Ulrich Stamprath, Elsa-Brandströhmstr. 7, 46459 Rees.
Tel. 02851/1652 (ab 17 Uhr)

Löse MD + MCD-Sammlung auf. Viele Top-Spiele für 30 DM! Verkaufe Saturn-Stick von Hori für 70 DM. Saturn mit 3 Spielen für 450 DM. Habe auch Spiele für 3DO, 32X, Game Gear, PS, Saturn, SNES. Evtl. auch Tausch.
Tel. 0511/414899 (Thomas)

Virtual Reality Helm VFX1 für PC mit Steckkarte und Cyberpuck. Voll günstig für nur 550 DM!
Tel. 02361/24599 (Anrufb.)

LAST RESORT

MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel"
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

REBEL ASSAULT 2

PS

Aus dem sonnigen Kalifornien meldet sich Jens Petersam, seines Zeichens Programmierer bei den "Rebel Assault 2"-Machern Factor 5, zu Wort. Auf mein Drängen hin hat er uns alle Cheats und Paßcodes zu der amerikanischen Fassung des "Krieg der Sterne"-Abenteuers gemailt. Die Paßcodes nebenan ermöglichen Euch die Levelanwahl (in den Schwierigkeitsstufen "Medium" und "Hard"), außerdem dürft Ihr Euch Full-Motion-Video-Sequenzen geben. Zwei weitere Codes hat Jens ebenfalls ausgepackt:

Unverwundbar werdet Ihr mit



Einen Level-Skip-Modus aktiviert Ihr mit



Um eine Spielstufe abzubrechen und in der nächsten weiterzuspielen, drückt Ihr einfach auf R2.



Mit dem Paßcode links oben ruft Ihr den "Movie Mode" auf, in dem Ihr Euch alle FMV-Sequenzen hintereinander anschaut.



Gebt Ihr als Paßcode die entsprechende Kombination ein, ertönt im Abspann die Musik aus der "Cantina".



Mit dem "Master Code" lassen sich alle Levels anwählen. Hier auf Stufe "Medium".



Gleiches gilt für den härtesten Schwierigkeitsgrad. Auch dann sind alle Levels anwählbar.

CRUISN' USA



Wer die ersten Strecken des neuen Nintendo-Rennspiels als Sieger verläßt und die USA durchquert, darf auf schwierigeren Kursen fahren. Um drei davon gleich zu Beginn anzuwählen, geht Ihr in den "Course Select"-Bildschirm und haltet ◆ gedrückt. Dann gebt Ihr eine der folgenden Kombinationen auf den C-Tasten ein:

US 101
C (links) + C (unten) + L
Golden Gate Park
C (oben) + C (rechts) + L
Golden Gate Park
C (rechts) + C (unten) + L

In Washington, DC. dürft Ihr nur fahren, wenn Ihr den "Cruise the USA"-Titel kassiert habt.

Eines von drei versteckten Fahrzeugen (Jeep, Polizeiwagen und Schulbus) wählt Ihr, indem Ihr zuerst in den "Car Select"-Screen geht und dort die C-Tasten oben, links und unten gleichzeitig drückt und festhaltet. Tut Ihr das auf dem Muscle Car, gibt's den Jeep, La Bomba wird zum Schulbus, Devastator VI zum Polizeiwagen.

KI GOLD



Auch Ollis Lieblingsspiel läßt sich austricksen. Wollt Ihr mit Endgegner Gargos antreten, drückt Ihr während der Spielfigurenvorstellung Z, A, R, Z, A und B. Hört Ihr das Lachen des Obermotzes, dürft Ihr ihn in allen Modi außer "Team Elimination" wählen.

Z A R Z A B

Im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr genau wie bei den Vorgängern in einer "Sky Stage" spielen. Um hierhin zu gelangen, müssen beide Spieler bei der Auswahl ihres Charakters ◆ und den Knopf für einen mittelschweren Kick drücken.

Wer seine Spielfiguren in weiße, dunkle oder goldene Gewänder hüllen will, ohne den "Practice Mode" zu spielen, drückt während der Spielervorstellung

Z B A Z A L

Des Sprechers "Welcome" quittiert die Funktion des Cheats.

Schließlich dürft Ihr Euch die Abspann-Credits (aber nicht die Abspänne der einzelnen Turnierteilnehmer) anschauen, indem Ihr die folgende Kombination eingebt:

Z L A Z A R



STAR GLADIATOR



Kasim Mustafa aus München hat uns verraten, wie Ihr den Nacht-Modus aktiviert. Dazu haltet Ihr im "VS"-Ladebildschirm einfach L2, R2 und ◆ gedrückt, bis das Match beginnt.

Auch Taner Basar aus Augsburg hat sich die letzten Wochen mit Capcoms erstem Polygon-Beat'em-Up beschäftigt und uns ein kleines Geheimnis verraten: Wenn Ihr mindestens auf Stufe 4 durchspielt, ohne einen Kampf zu verlieren, erscheint der zusätzliche Optionspunkt "WALL". Um danach gegen den versteckten Gegner Kappah zu spielen, müßt Ihr die Rundenzahl auf "1" stellen und mindestens auf der fünften Spielstufe durchspielen.

Wer die versteckten Figuren Bilstein, Kappah und Blood direkt zu Spielbeginn anwählen will, wartet auf unseren Cheat in der nächsten Ausgabe...

TWISTED METAL



Marcel Kläs aus Hürth weiß auch, wie Ihr beim destruktiven "Twisted Metal"-Rennen eine Liste aufruft, in der die noch im Rennen befindlichen Gegner angezeigt werden. Dazu drückt Ihr während des Spiels:

START ■ ✖

SOVIET STRIKE



Michael Schramm aus Marl war der erste Leser, der uns seine Codes zum neusten Electronic Arts-"Strike" zugeschickt hat. Damit beginnt Ihr in jeder beliebigen Mission!

Mission	Code
Krim	WORSTCASE
Kasp. Meer	GRANDTHEFT
Desert Storm	GROZNEY
Dracula	CHERNOBYL
Kreml	CIVILWAR

AGILE WARRIOR



Trotz unserer umfangreichen Cheatcode-Palette in MAN!AC 8/96, hat uns Marcel Kläs aus Hürth die Paßcodes zu fünf Leveln geschickt.

Level 2	5 4 3 3
Level 3	0 0 0 7
Level 4	1 2 1 3
Level 5	0 2 2 4
Level 6	7 1 5 4

TOMB RAIDER



Benjamin Herzog aus Oelixdorf steht auf Abenteuerin Lara Croft und zwei Animationsphasen, die Ihr nur seht, wenn Ihr während eines Sprungs oder beim Klettern R1 gedrückt haltet.

WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY



Kleiner Gag am Rande: Wer seine Spielfiguren unsichtbar machen will, pausiert während des Face Offs und wählt "Replay". Mit L oder R wählt Ihr einen Spieler an und drückt den Z-Knopf – schon verschwindet er!

Wollt Ihr die Größe der Spieler verändern, geht Ihr ins "Option"-Menü und drückt gleichzeitig einen der C-Knöpfe und R. Unten erscheint ein Code-Display, das Ihr mit den vier C-Buttons (zusammen mit R drücken) umstellt. Die ersten beiden Zahlen verändern die Größe der Spielerköpfe (unterer C-Knopf), die Stellen drei und vier die Körpergröße (C-Knopf links), die nächsten beiden Zahlen die Höhe der Figuren (C-Knopf unten). Viel Spaß beim kombinieren!



GEX

Im Titelbildschirm wählt Ihr die Paßwort-Option und gebt dort den Code unten ein. Zur Belohnung startet Ihr auf dem versteckten "Planet X".

R Y Y R Y X K B

STREET FIGHTER ALPHA 2

Akuma ist Euch zu schwach? Mit dem folgenden Cheat wird der Obermotz deutlich stärker: Im Arcade-Mode setzt Ihr den Auswahlcursor auf Akuma, haltet SELECT gedrückt und bewegt ihn dann über die Portraits von Adon, Chun-Li, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie, Akuma, Bison, Dan und wieder auf Akuma. Zum Abschluß drückt Ihr irgendeinen Knopf.

DESTRUCTION DERBY

Wartet, bis der "Piracy Warning"-Bildschirm am Anfang erscheint und haltet gleichzeitig die Tasten L1, ◀ und ● gedrückt. Nach dem "Reflections"-Logo erscheint ein Bild der Programmierer.

KRAZY IVAN

Sobald Euch die Mission präsentiert wird, drückt Ihr ▶. Sobald der Globus nach links springt, haltet Ihr ● und ↘ gedrückt. Hüpft der Globus nun nach rechts, könnt Ihr alle Missionen einzeln auswählen.

SLAM'N JAM 96

Eine "Shot Percentage"-Anzeige erscheint, wenn Ihr nach dem zweiten "Scouting Report" L1 gedrückt haltet und bis zum ersten Tip-Off wartet. Dann drückt Ihr START und laßt im Pause-Modus L1 wieder los. Drückt Ihr zwischen Scouting Report und Tip-Off statt L1 schnell R1, schrumpfen die Spieler.

STREET RACER

Marcus Piontek aus Nienhagen hat sich bis in die "Gold"-Klasse vorgespielt und uns das entsprechende Paßwort geschickt:

N E J A T I

RELOADED

Testmeister Olli weiß Bescheid: Wer einen Level von "Reloaded" überspringen will, hält im Pause-Modus zehn Sekunden lang L1 und L2 gedrückt und gibt dann folgende Joypadkombination ein (dabei die beiden Tasten weiterhin festhalten):

◀ ▲ ✖ ▶ ● ▲ ▼

PRO PINBALL

Dirk Wedel aus Rödental hat herausgefunden, wie Ihr den Turbo-Modus aktiviert. Dazu gebt Ihr in der Highscore-Liste als Namen "PRO" ein.

BUBBLE BOBBLE

Acclaim weiß am besten, welche Cheats bei "Bubble Bobble" auf Playstation und Saturn funktionieren. Die Tips-Abteilung des Herstellers faxte uns eine Joypadskombination, mit der Ihr sämtliche eingebauten Cheats einschaltet. Gebt im Titelbild folgendes ein:

▼ ▲ ▼ ▲ ▶ ▼ ◀ ▼ ▲ ▼ **[JUMP]**

IRON & BLOOD

Martin Malek aus Fritzlar hat einen versteckten Kämpfer gefunden: Während der Charakter-Auswahl haltet Ihr L1, L2, R1, R2 und ▲ gedrückt, ehe Ihr den X-Knopf betätigt.

L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ , X

PANDEMONIUM

Einen Haufen Paßcodes zu dem grafisch eindrucksvollen Crystal-Dynamics-Spiel haben wir für Euch herausgefunden. Die einzelnen Codes lassen sich sogar kombinieren – so könnt Ihr mit allen Waffen gegen den letzten Endgegner antreten oder Eure Spielfigur während des Spiels mit ▲ wechseln.

Unverwundbare Gegner	EVILDEAD
Unendlich Energie	HARDBODY
Figur wechseln (mit ▲)	BODYSWAP
Waffen für immer	OTTOFIRE
Start mit 31 Leben	VITAMINS
Start mit 7 Herzen	CORONARY
Speed Greed	CASHDASH
Alle Levels anwählbar	BORNFREE
Level 2	EIIACCAI
Level 3	NAABEBAI
Level 4	ENAIAKBI
Level 5	EPAIAKBI
Level 6	NEIAIBJB
Erster Boß	FDAIAKDA
Level 7	NGIAIBJJ
Level 8	EIAEIKAC
Level 9	AHACBAJC
Level 10	PMIBIBCI
Level 11	EOAIEKBK
Level 12	JPCACIAM
Zweiter Boß	FBIIAKCK
Level 13	KPCACIEM
Level 14	FFIIAKDK
Level 15	MAIAIBEB
Level 16	ADECBAID
Level 17	MCIAIBEJ
Level 18	AEECBAIH
Dritter Boß	OCAEEBFA

BLAM! MACHINEHEAD

Als nützliche Ergänzung zu der kompletten Level-Paßcodeliste in der letzten Ausgabe, hat uns Thorsten Haake aus Gelsenkirchen die restlichen Cheat-Codes übersandt. Auch diese werden als Paßcode eingegeben.

Unendlich Energie	HMEHMHSD9DMDQFX
Unendlich Waffen	HMEHMHSDVD-ONMR
Cheats ausschalten	ABCDEFGHIJKLMNO
Levelauswahl	KDUDK9RDKDBSHNM
Geister-Modus	--GHOSTMODEON--

NEXT TIME

97 3


Hans-Joachim Amann (PR Manager von BMG)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Oids (FTL, 1987)

"...weil 'Oids' das genialste Spiel à la "Thrust" ist, und durch seine angewandte Physik heute noch endlosen Spielspaß garantiert."

2. Decathlon (Activision, 1983)

"...weil ich es liebe, nach dem 1.500m-Lauf völlig erschöpft und mit Krampf im Arm am Boden zu liegen! Blasen an der Handinnenfläche nach einer durchzockten Nacht – genau die richtige Verfassung, um sich auf die Katastrophe vorzubereiten."

3. Pandemonium (BMG/Crystal Dynamics, 1996)

"...wenn es schon null Schnaps und keine Mädels gibt, dann möchte ich wenigstens die akrobatischen Abenteuer von Sexy-Nikki noch einmal erleben."

BIG MOUTH

Um N64-Besitzern die Möglichkeit zu geben, über das Internet zu spielen, trägt sich Nintendo mit dem Gedanken, dem 64DD ein Modem beizulegen – ein "Communication Cartridge" hat Seta ja schon vorgestellt. Bereits vor einem Jahr hat sich Nintendo zur Erschließung des Internets mit dem Browser-Marktführer Netscape verbündet --- Star-Regisseur Steven Spielberg, der zuammen mit Jeffrey Katzenberg und David Geffen die Firma Dreamworks betreibt, ist fasziniert von der N64-Technologie. Laut einer telefonischen Anfrage von Katzenberg bei Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America, möchte Spielberg für das Gerät entwickeln. Lincoln blieb ob der Anfrage außerordentlich cool: "Warum nicht? Es ist sein Geld!"

erscheint am 12. Februar



Konami-Testreihe: Neben **"Road Rage"** unterwirft sich auch das 32-Bit-"Contra" (links) dem MAN!AC-Urteil: Wird der Polygon-Krieg spielerisch seine Vorgänger erreichen? Sega's Kämpferriege (u.a. mit Charakteren aus "Virtua Fighter Kids", "Virtua Cop 2" und "Daytona USA") tritt im **"Fighter's Megamix"** zum Showdown an – ein weiterer Prügel-Erfolg für den Saturn? Weiter rasen wir mit Telstar's "Wreckin' Crew" um den Block und begleiten BMG's **"Spider"** auf seinem Ausflug in die weite Welt. Für Kontroversen dürfte unser Schwerpunkt sorgen – wir küren die **"100 besten Videospiele aller Zeiten"** und vergessen dabei garantiert kein System. Ob Atari VCS, N64 oder PC-Engine (Bilder rechts: "Galaga '88" und "R-Type"), das MAN!AC-Team versorgt Euch mit unverzichtbaren Informationen, welche Spiele auf welcher Hardware Geschichte schrieben und warum sie zu (un)angefochtenen Klassikern wurden...





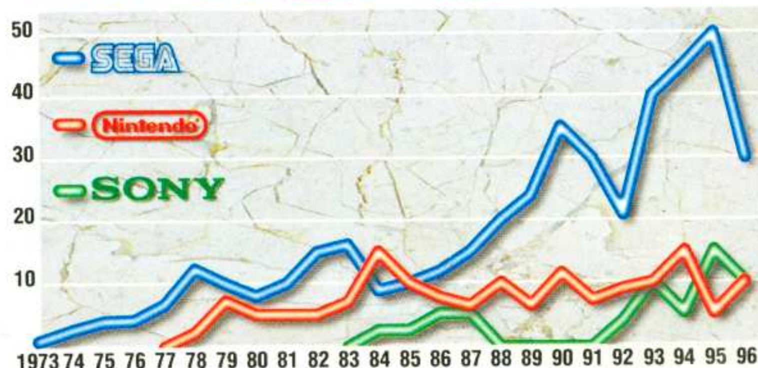


Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Arc the Lad 2 – Sony	Rollenspiel – nicht geplant
2	Namco Museum 4 – Namco	diverse – April
3	Samurai Spirits 3 – SNK	Beat'em-Up – nicht geplant
4	Pocket Monster – Nintendo	Rollenspiel – nicht geplant
5	Riglord Saga 2 – Sega	Rollenspiel – April
6	Lunar Silver Star – Sega	Rollenspiel – nicht geplant
7	Arc the Lad (Budget) – Sony	Rollenspiel – nicht geplant
8	Wipe Out 2097 – Psygnosis	Action – erschienen
9	Vandal Hearts – Konami	Rollenspiel – April
10	Star Gladiator – Capcom	Beat'em-Up – erschienen

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

SPIELE VON DEN "GROSSEN DREI"



DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN:
Sega und Nintendo sind Pioniere der Videospielunterhaltung und versorgen den Markt seit den 70er-Jahren mit frischen Spielkonzepten. Daß auch Sony seit über zehn Jahren mit dem Milliardenmarkt flirtet, erkennt Ihr auf unserer Grafik: Alle Originalspiele der "großen Drei", Sega, Sony und Nintendo, im Spiegel der Zeit. Umsetzungen (oder Spiele, die nur auf bestimmten Märkten von den genannten Herstellern vertrieben wurden) sind in unserer Grafik nicht berücksichtigt. Der Statistik liegt eine Datenbank mit 10.000 Videospiel-, Computer- und Automaten-Entwicklungen und über 25.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 95% aller jemals entwickelten Spiele ist die MAN!AC-Datenbank das weltweit größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby.

NASCAR® RACING

Dein Puls rast, Deine Kehle ist wie zugeschnürt, Dein Atem kommt in kurzen, harten Stößen, ruf Dir ins Bewußtsein ...



ES IST NUR EIN SPIEL!



Original Fahrer, Teams und Strecken der '96er NASCAR©-Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonusstrecken, 8 mitreißende Soundtracks



Simulationsmodus für Rennpuristen oder Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:







SIERRA®

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,

daß es International Superstar Soccer Deluxe

jetzt endlich für Playstation gibt.

Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**
Mega Fun **87%**
Next Level **85%**
Maniac **84%**







KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt